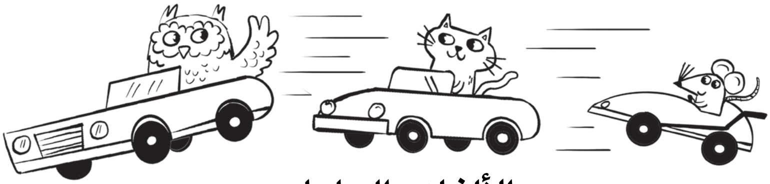
ألعاب ذهنية
في خمس دقائق
للأطفال
الأذكياء

Little Puffin
Publishing house

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 1 4/19/2023 12:31:48 ص



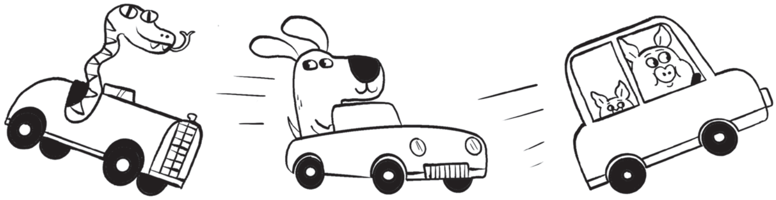
الألغاز والحلول:
دكتور جاريث مور

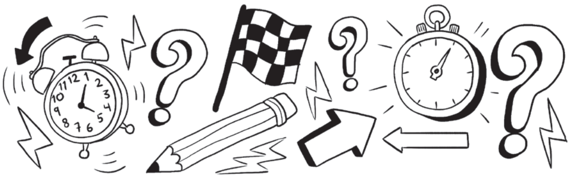
بكالوريوس العلوم (مع مرتبة الشرف)

وحاصل على الماجستير والدكتوراه

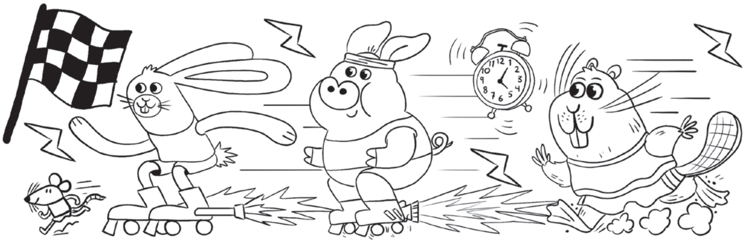
الرسومات وتصميم الغلاف:

كريس ديكاسون





تصميم تول تري المحدودة



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 2 4/19/2023 12:31:50 ص

ألعاب ذهنية في خمس دقائق للأطفال الأذكياء

Little Puffin
Publishing house

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 3 4/19/2023 12:31:58 ص

ألعاب ذهنية للأطفال الأذكياء في خمسة دقائق

المؤلف: دكتور جاريث مور

ترجمة: شركة بيت اللغات

جميع حقوق الطبع و إعادة الطبع والنشر والتوزيع محفوظة

ليتل بافن بيليشينغ هاوس م م ح للنشر والتوزيع

الرقم الدولي المتسلسل للكتاب: ISBN: 978-9948-803-60-7

اذن الطباعة: MC-10-01-8082821

Business Center,Sharjah
Publishing City Free Zone, Sharjah,
United Arab Emirates

Little Puffin Publishing house

+971524614833

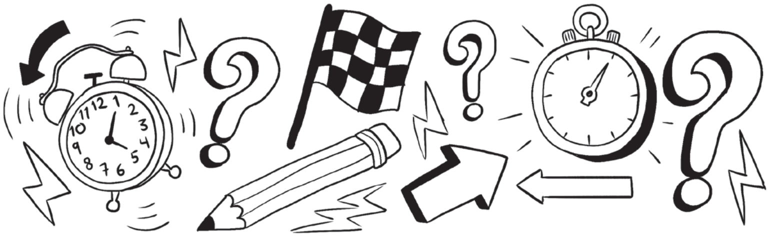
Little Puffin Publishing house

حقوق النشر تعزز الإبداع وتشجع الطروحات المتنوعة والمختلفة، تطلق حرية التعبير وتخلق ثقافة نابضة بالحياة.

شكراً لاقتنائك النسخة الأصلية من هذا الكتاب، ولإحترامك حقوق النشر من خلال إمتناعك عن إعادة إنتاجه أو نسخه أو تصويره أو أي من أجزاءه بأي شكل من الأشكال دون إذن خطي من ليتل بافن للنشر والتوزيع.

أن تدعم الكُتّاب والمترجمين وتسمح ليتل بافن بيليشينغ هاوس م م ح أن تستمر برفد جميع القراء بالكتب.

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 4 4/19/2023 12:31:58 ص



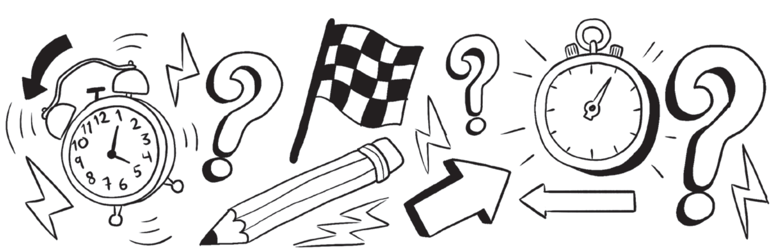
مقدمة

استعد لإطلاق العنان لعقلك إلى أبعد الحدود، ولتحدي ذكائك بهذه الألعاب المليئة بالمتعة والتسلية!

في هذا الكتاب، ستجد مجموعة كبيرة من الألغاز، والألعاب الذهنية، وأحجيات الذكاء، وكذلك ألعاب البحث عن الكلمات، واستخراج الكلمات الغريبة، وتحديد الاختلافات بين العناصر المتشابهة، والكلمات المتقاطعة. ستجد أكثر من 100 لعبة ذهنية يمكنك حلها بالترتيب الذي يحلو لك.

ابدأ كل لعبة بقراءة التعليمات. أحيانا يكون ذلك هو الجزء الأصعب، لذا لا يشغلك أن تقرأ هذه التعليمات أكثر من مرة حتى يمكنك استيعاب المقصود.

عندما يتضح أمامك ما يجب عليك فعله، يحين وقت النضال من أجل الوصول إلى الإجابة. هل يمكنك حل كل لعبة في خمس دقائق أو أقل؟ احسب لنفسك الوقت المستغرق في حل كل لعبة، ودون في المكان المخصص الوقت الذي قضيته في حلها.



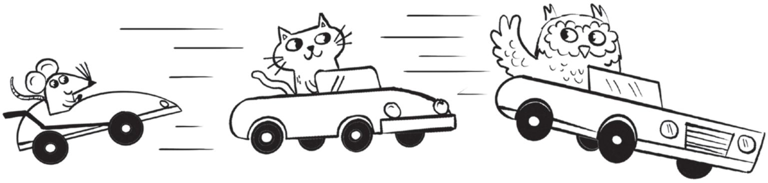
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 5 4/19/2023 12:31:59 ص

مقدمة

ولمزيد من التحدي، يمكنك العودة لكل لعبة في وقت تالٍ لترى إذا ما كان يمكنك أن تحلها في وقت أقل.

إذا ما واجهت صعوبة حقيقية في حل إحدى الألعاب، فاستعن بالإجابات الموجودة في نهاية الكتاب لتعرف طريقة الحل، ثم حاول مجددًا فيما بعد لترى إذا ما أصبح بإمكانك حلها في المرة الثانية.

أتمنى لك حظًّا موفقًا، ووقتًا ممتعًا!



نبذة عن مؤلف الألعاب الذهنية:
الدكتور جاريث مور، بكالوريوس العلوم مع مرتبة الشرف وحاصل على درجتي الماجستير والدكتوراه

الدكتور جاريث مور مؤلف أحجيات، ومؤلف الكثير من الكتب التي تحتوي على الألغاز والألعاب الذهنية.

يمتلك جاريث مور موقعًا إلكترونيًا لتدريب العقل عنوانه BrainedUp.com ويدير موقعًا إلكترونيًا للألغاز عنوانه PuzzleMix.com. حصل جاريث مور على درجة الدكتوراه في جامعة كامبريدج، حيث كان تخصصه برمجة الحواسيب لفهم اللغة الإنجليزية المنطوقة.

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 6 4/19/2023 12:32:00 ص

هيا نبدأ ألغاز الأطفال الأذكياء

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 7 4/19/2023 12:32:02 ص

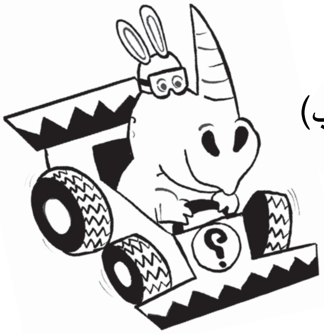
اللعبة الذهنية 1

الوقت ....

كل الصور التالية متطابقة في كل شيء، إلا صورة واحدة ليست متطابقة مع الصور الأخرى في اتجاه دورانها. هل يمكنك أن تكتشف الصورة المختلفة عن الصور الأخرى؟

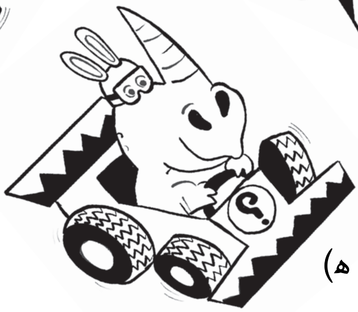
أ)

ب)



ج)

د)



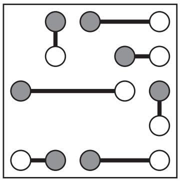
ه)

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 8 4/19/2023 12:32:05 ص

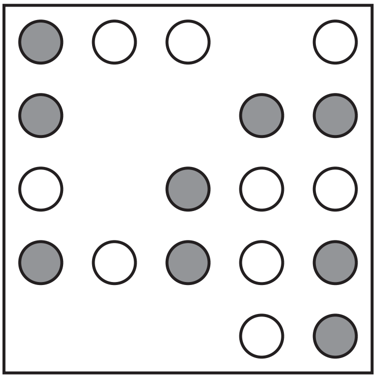
الوقت .... اللعبة الذهنية 2

ارسم خطوطًا أفقية ورأسية للتوصيل بين كل زوج من الدوائر، بحيث كل زوج يحتوي على دائرة بيضاء وأخرى رمادية. لا يمكن للخطوط التي ترسمها أن تتقاطع فيما بينها، ولا يمكن أن تمر فوق أي دائرة.

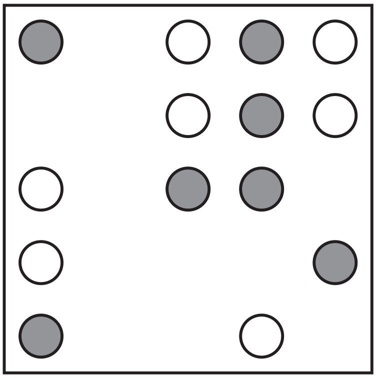
انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

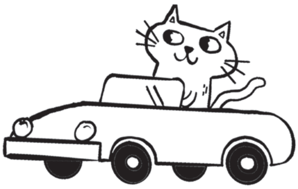


أ)



ب)





5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 9   4/19/2023 12:32:06 ص

اللعبة الذهنية 3

الوقت ....

هل يمكن أن تحل هذه السلاسل الذهنية في عقلك، دون أن تكتب أي رقم حتى تصل إلى النهاية؟

ابدأ بالقيمة الموجودة في أعلى كل عمود، ثم اتبع السهم للخطوة التالية، واتبع كذلك العلامة الحسابية المطلوبة وهكذا حتى تصل إلى مربع «النتيجة». اكتب النتيجة النهائية التي توصلت إليها في المربع.

على سبيل المثال، في العمود الأول ستبدأ بالرقم 5، ثم تضرب في 2، ثم تضيف 7، وهكذا حتى تصل إلى آخر خطوة لتحصل على النتيجة النهائية.

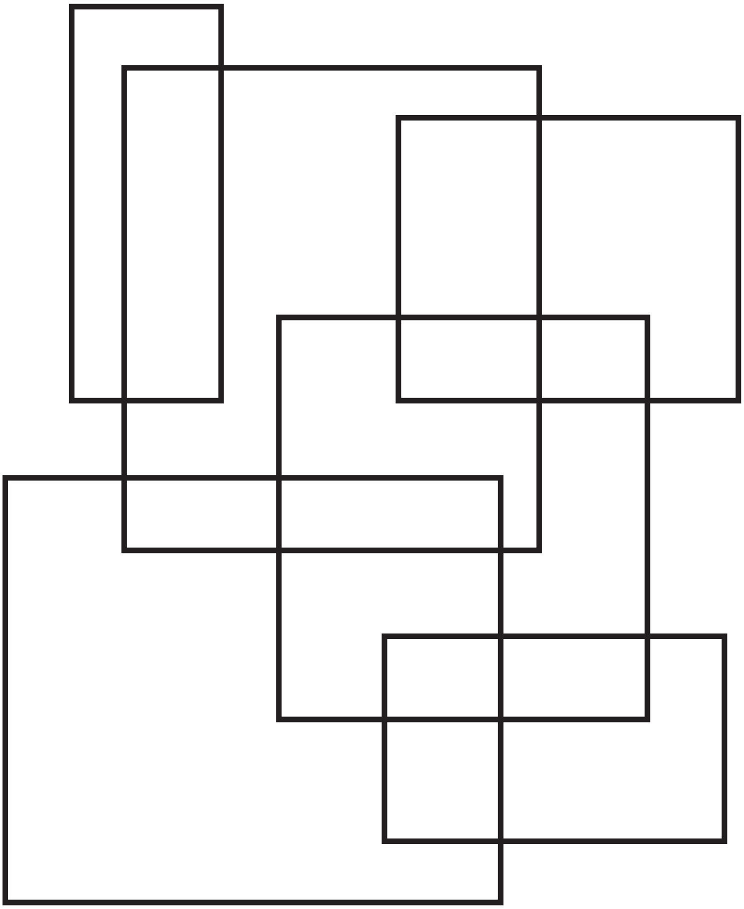
أ)	ب)	ج)
5	7	7
2 ×	4 –	3 +
7+	1 +	5 ÷
11 –	9 ×	10 ×
4 ×	2 ÷	4 ÷
3 ÷	13 –	11 +
النتيجة	النتيجة	النتيجة ....

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 10
4/19/2023 12:32:07 ص

اللعبة الذهنية 4

الوقت ....

كم عدد المستطيلات التي يمكنك أن تحصيها في هذا الشكل من خلال تتبع الخطوط بطرق مختلفة؟ انتبه؛ حيث إن هناك عددًا من المستطيلات أكثر مما تتخيل!



....

اللعبة الذهنية 5

الوقت ....

وقت الألغاز! كم عدد الأسئلة التي يمكنك الإجابة عليها بشكل صحيح من أسئلة الاختيار من متعدد التالية؟

1. أي كوكب هو الأكبر في مجموعتنا الشمسية؟

أ. زحل ب. نبتون

ج. الزهرة د. المشتري ....

2. في أي عام استطاع الإنسان لأول مرة أن يسير على سطح القمر؟

أ. 1949 ب. 1969

ج. 1989 د. 2009 ....

3. ما اسم المجرة التي نعيش فيها؟

أ. درب التبانة ب. أندروميدا

ج. الحرث د. ذات الكرسي ....

4. كم المدة التي يستغرقها كوكب الأرض للدوران مرة واحدة حول الشمس؟

أ. 14 أسبوعًا ب. 28 أسبوعًا

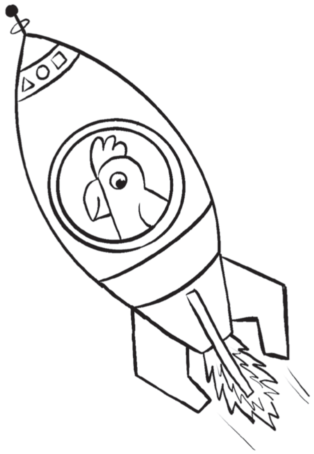
ج. 47 أسبوعًا د. 52 أسبوعًا ....

الوقت ....

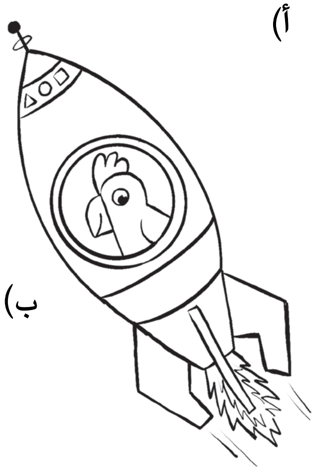
اللعبة الذهنية 6

هذه الصور الأربع تبدو متطابقة، ولكن في الحقيقة اثنان فقط منها متطابقتان، فما هما؟

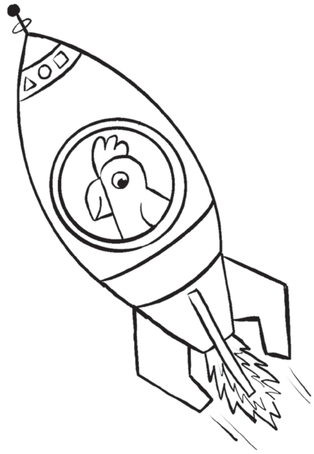
أ)



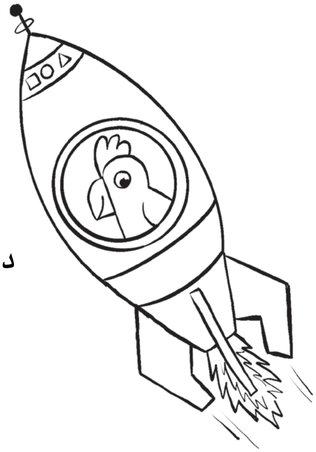
ب)



ج)



د)



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 13
4/19/2023 12:32:10 ص

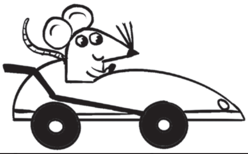
اللعبة الذهنية 7

هل يمكنك حل ألعاب السودوكو التالية؟

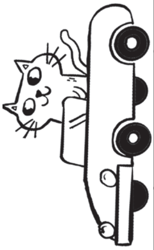
كل ما تحتاج لفعله أن تضع الأرقام من 1 إلى 4 في المربعات الفارغة. يجب أن تفعل ذلك بالطريقة التي لا تسمح بتكرار أي رقم في أي صف أو عمود أو أي منطقة مظللة مكونة من أربع مربعات.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

2	1	4	3
3	4	1	2
4	2	3	1
1	3	2	4



أ)

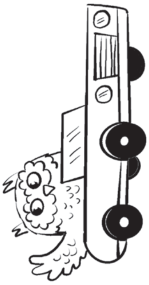


4		1	
	3		4

الوقت ....

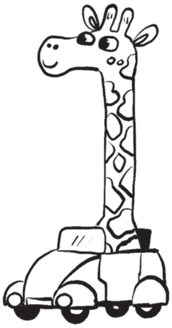
ب)

	3		2
4		1	



ج)

	2		1
4		2	



اللعبة الذهنية 8

الوقت ....

هل يمكن أن تجد الأرقام التالية في الشكل المقابل؟ يمكن لهذه الأرقام أن توجد في الشكل بأي اتجاه، بما في ذلك الاتجاه القطري، ويمكن كتابتها للأمام أو للخلف.

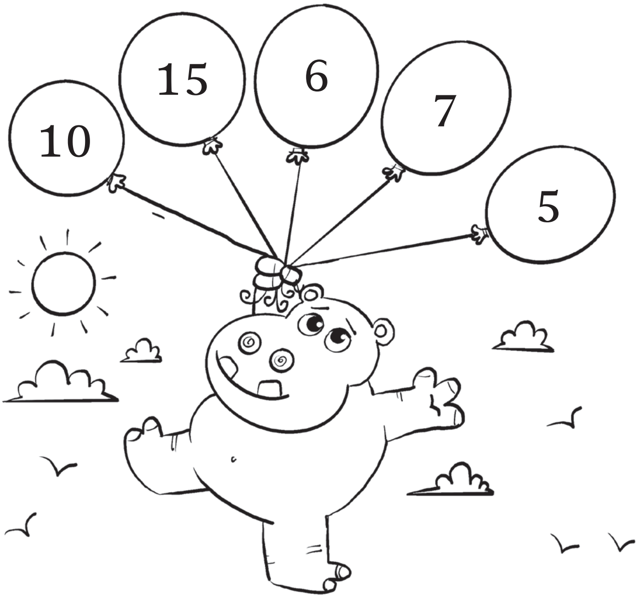
21645	39791	65815
28388	49626	66949
32968	63736	7988
38838	64525	81004

6	6	6	4	1	5	3	5	8
2	8	3	9	9	8	6	8	1
8	6	7	8	8	6	9	1	6
8	9	2	3	3	7	2	5	8
3	2	8	1	9	6	6	6	6
8	3	7	6	6	9	4	9	5
2	8	5	1	9	4	7	4	8
5	2	5	4	6	8	5	5	1
3	4	0	0	1	8	2	1	5

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 16 4/19/2023 12:32:12 ص

الوقت ....   اللعبة الذهنية 9

إذا كان معك مجموعة البالونات التالية، وكل بالونة مكتوب عليها رقم:



فأي بالونات ستقوم بفرقعتها حتى يصبح مجموع الأرقام الموجود على البالونات المتبقية يساوي النواتج التالية؟ على سبيل المثال، يمكن الحصول على الناتج 11 بفرقعة كل البالونات ماعدا البالونة 5 والبالونة 6 حيث إن 5+6=11.

النواتج

20= ....

23= ....

26= ....

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 17
4/19/2023 12:32:13 ص

اللعبة الذهنية 10

هل يمكنك تكملة أهرام الأعداد التالية؟ كل مربع يجب أن يحتوي على رقم مساوٍ لمجموع الرقمين الموجودين أسفله مباشرة.

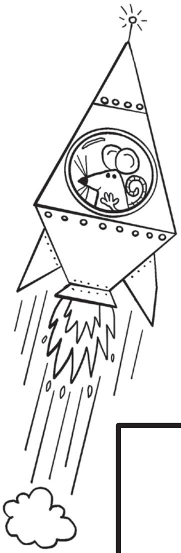
انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

30

16 14

10 6 8

أ)

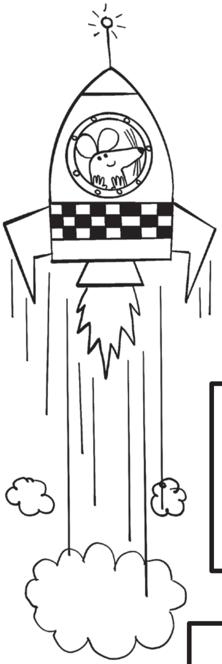


5 8 9

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 18 4/19/2023 12:32:13 ص

الوقت ....

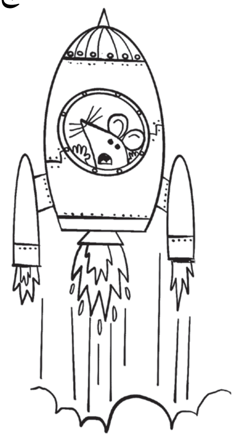
ب)



	23	
12		
		8

ج)

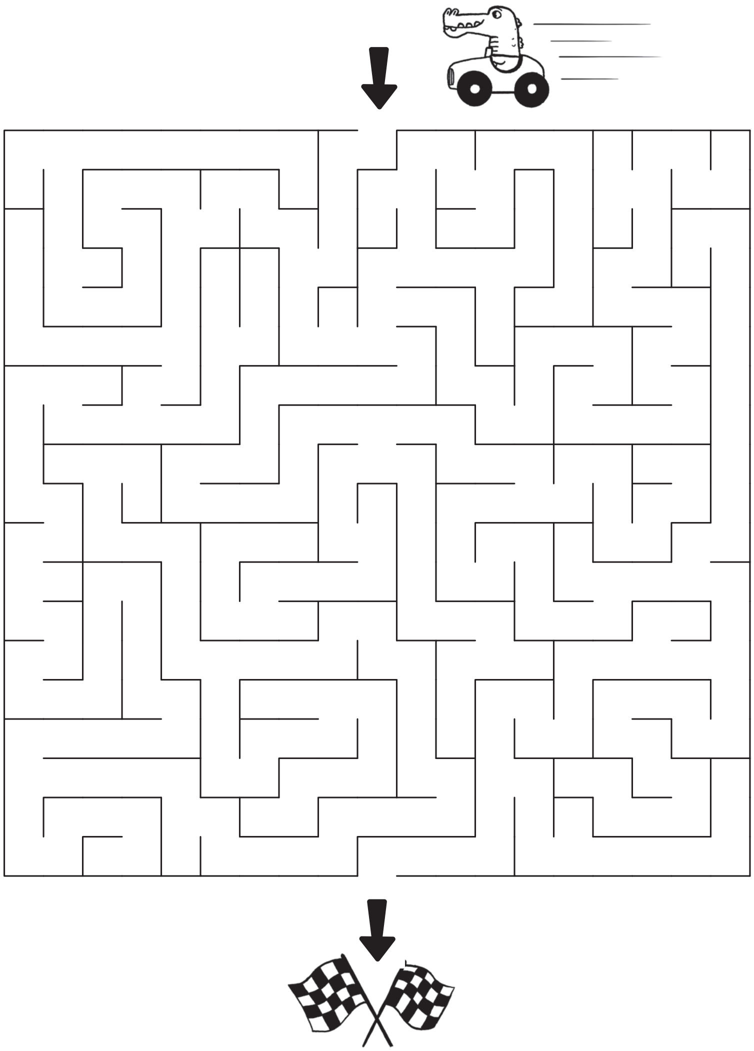
16		
7		4



اللعبة الذهنية 11

الوقت ....

هل يمكن أن تعثر على طريق يمر من خلال المتاهة التالية؟ ادخل من القمة واخرج من القاع، كما هو موضح.

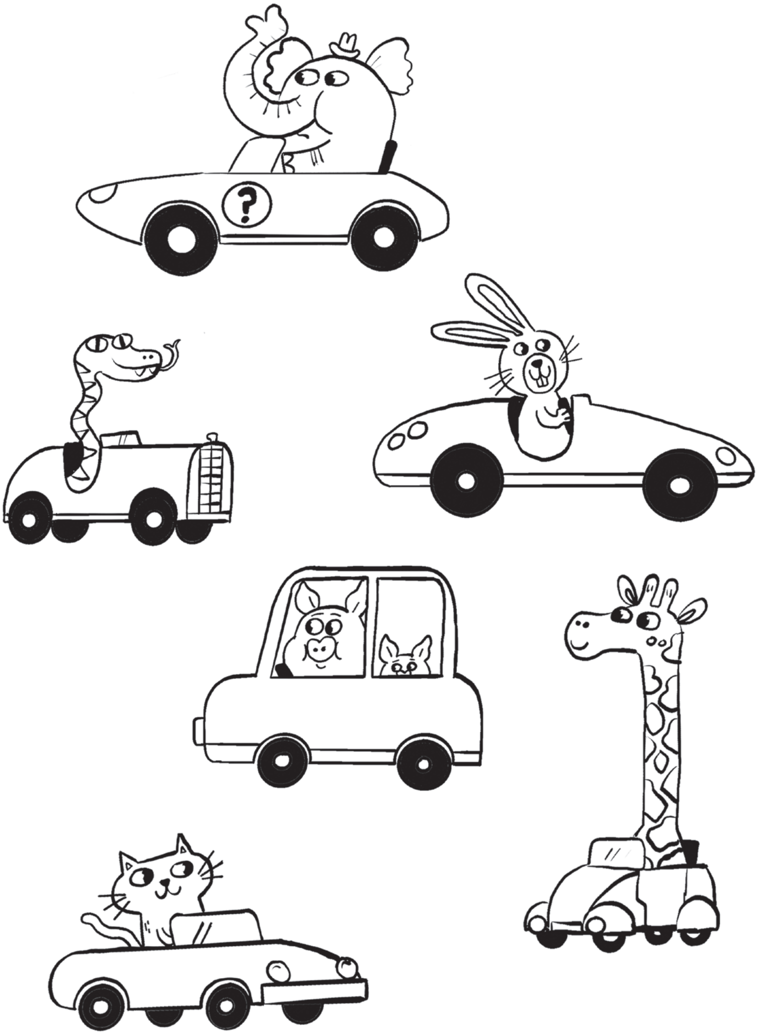


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 20 4/19/2023 12:32:15 ص

اللعبة الذهنية 12

الوقت ....

انظر إلى العربات الموجودة بالأسفل، واستغرق دقيقة أو دقيقتين لتتذكرها جيدًا. ثم، عندما تكون مستعدًّا، انتقل إلى الصفحة التالية حيث ظهرت بينها ثلاث عربات جديدة.

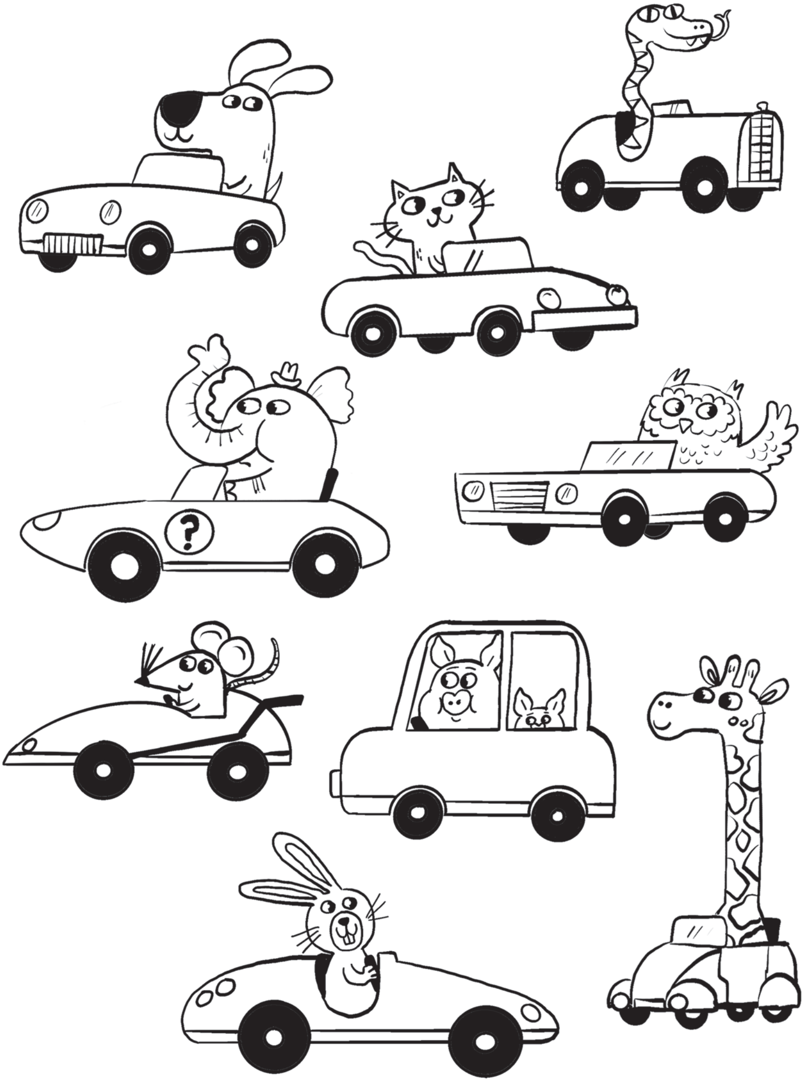


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 21 4/19/2023 12:32:17 ص

اللعبة الذهنية 12

الوقت ....

هل يمكنك وضع دوائر حول العربات الجديدة؟



اللعبة الذهنية 13

الوقت ....

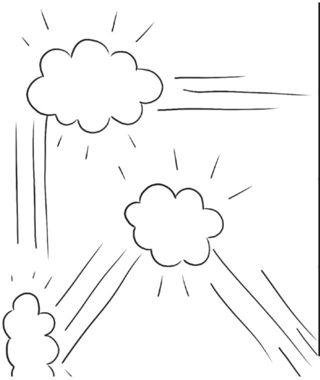
هل يمكنك أن تملأ المربعات الخالية؛ بحيث يحتوي كل شكل على الأرقام من 1 إلى 16 في كل مربع؟ هناك فقط قاعدة واحدة، وهي أنه يجب عليك أن تكون قادرًا على البدء بالرقم "1" ثم تنتقل إلى الرقم "2"، ثم "3"، ثم "4"، بالانتقال فقط إلى المربعات المتلامسة. يمكنك فقط الانتقال يسارًا ويمينًا ولأعلى ولأسفل بين المربعات، ولكن لا يمكن الانتقال قطريًّا.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

10	9	8	1
11	12	7	2
16	13	6	3
15	14	5	4

أ)

			1
	8		2
16		10	
15			



ب)

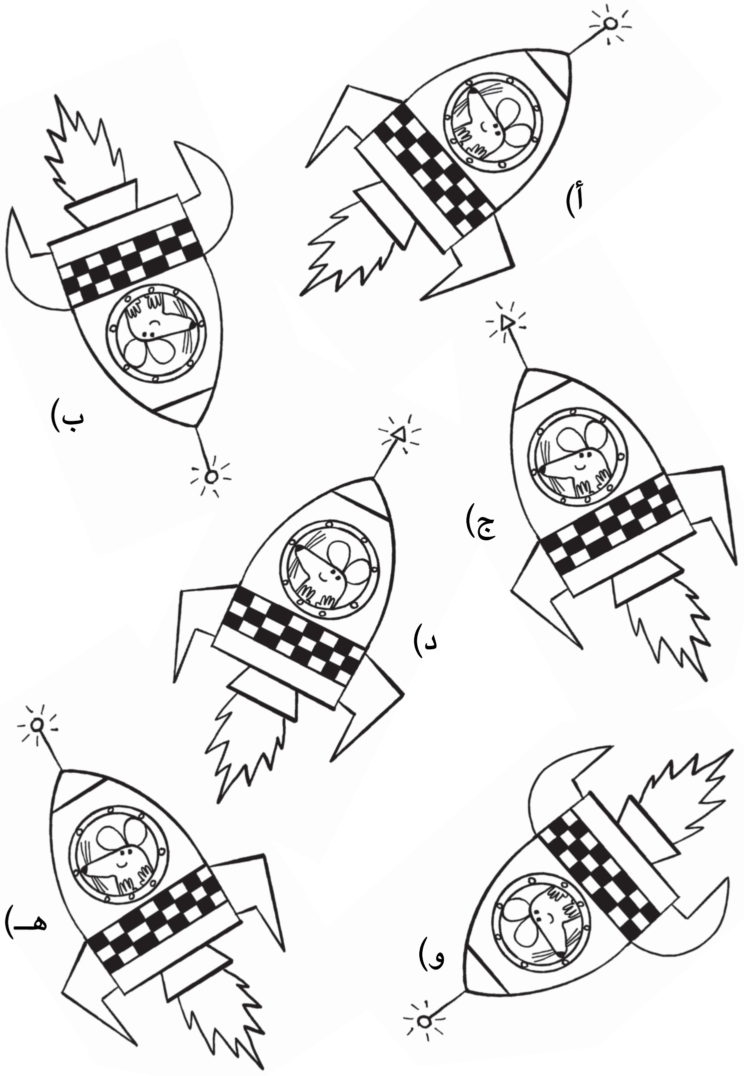
		5	
14			3
11			2
	9		

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 23 4/19/2023 12:32:20 ص

اللعبة الذهنية 14

الوقت ....

هذه الصور جميعها تبدو متطابقة، ولكن في الحقيقة هناك ثلاثة أزواج متطابقة من الصور. هل يمكنك توصيل كل زوج من الأزواج الثلاثة المتطابقة؟

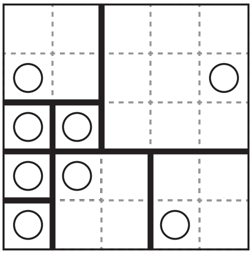


اللعبة الذهنية 15

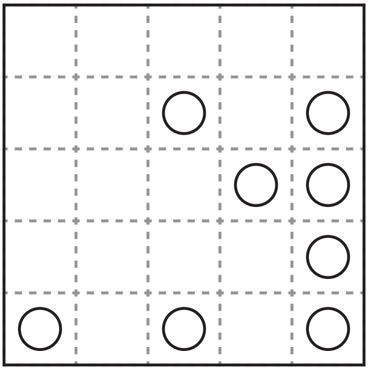
الوقت ....

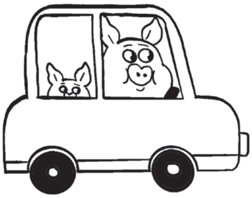
ارسم خطوطًا على الخطوط المنقطة لتقسيم الشكل إلى مربعات غير متساوية الأحجام ودون أن تترك أي منطقة في الشكل غير مستخدمة. كل مربع يجب أن يحتوي على دائرة واحدة فقط.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

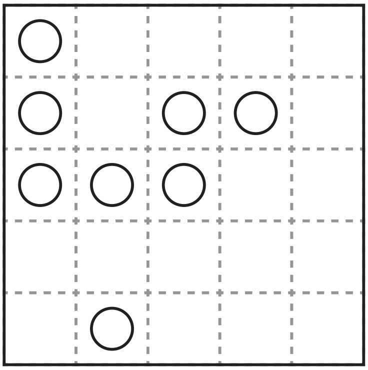


أ)





ب)



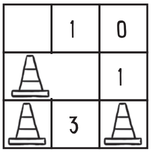
اللعبة الذهنية 16

الوقت ....

هل يمكنك أن تستخدم قوة الاستنتاج لديك لمعرفة أي مربعات في الشكل تحتوي على أقماع مخفية في كل شكل من الأشكال التالية؟

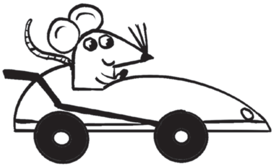
- كل مربع خالٍ يمكن أن يحتوي على قمع، ولكن المربعات المرقمة لا تحتوي على أقماع.
- الرقم المكتوب على أي مربع يوضح لك عدد الأقماع الموجودة في المربعات المتلامسة معه، بما في ذلك المربعات المتلامسة بشكل قطري.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:



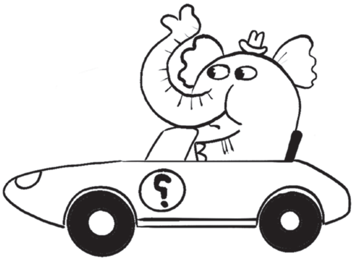
أ)

1		
	4	2
	3	



ب)

	2	1
2		
	2	1



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 26 4/19/2023 12:32:25 ص

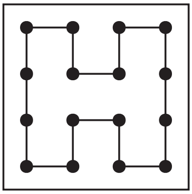
اللعبة الذهنية 17

الوقت ....

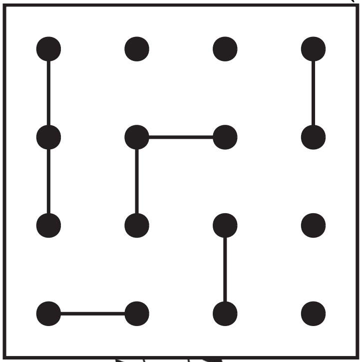
هل يمكن أن تصل بين كل النقاط عن طريق حلقة متصلة واحدة تمر على كل النقاط؟

يمكن فقط أن تستخدم خطوطًا مستقيمة بشكل أفقي أو رأسي لتوصيل النقاط، ولا يمكن للحلقة أن تلمس أو تمر فوق خطوط أخرى. بعض أجزاء الحلقة مرسوم بالفعل وذلك لمساعدتك في البداية.

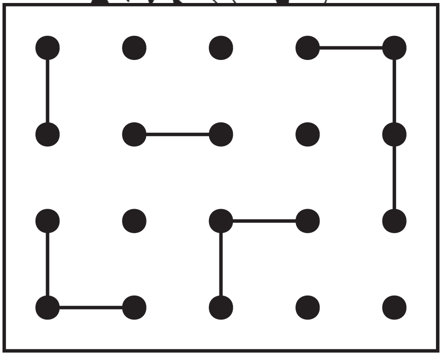
انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:



أ)



ب)

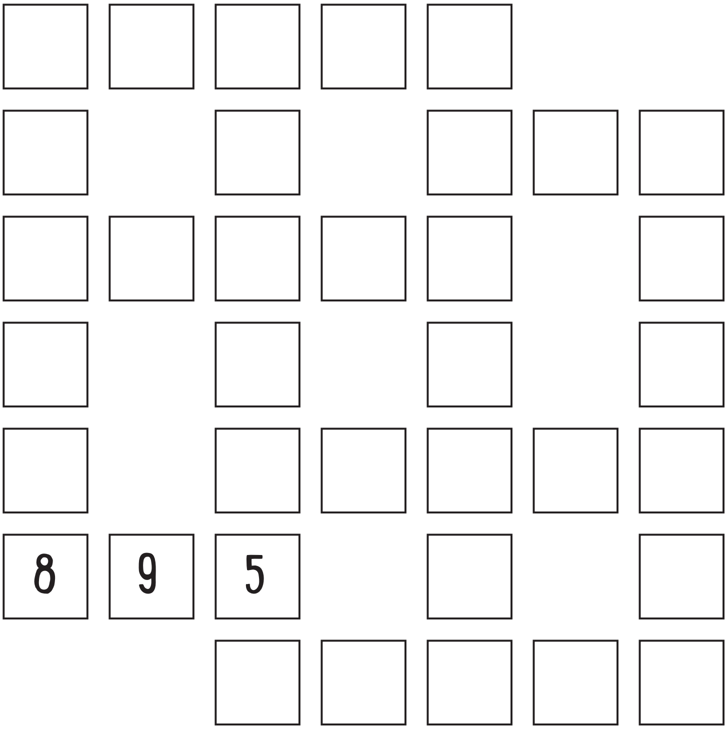


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 27 4/19/2023 12:32:26 ص

اللعبة الذهنية 18

الوقت ....

هل يمكنك وضع الأرقام التالية في الشكل؟ كل رقم يجب كتابته بشكل أفقي أو رأسي، وكل رقم يستخدم مرة واحدة فقط. الأرقام مصنفة حسب طولها لمساعدتك على معرفة أي رقم يناسب أي فراغ في الشكل.



أرقام ثلاثية	أرقام خماسية	أرقام سداسية	أرقام سباعية
229	22885	915298	4255968
~~895~~	46878	982998	6281854
	89942		
	92634		

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 28 4/19/2023 12:32:27 ص

اللعبة الذهنية 19

الوقت ....

هل يمكنك أن تكتشف ماذا يحدث في كل متتابعة عددية تالية، ثم تكتشف الرقم الذي يجب أن يأتي بعد ذلك؟

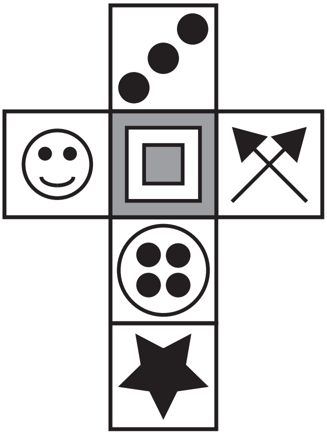
على سبيل المثال، إذا كانت الأرقام هي 15، 17، 19، 21، 23 فإن المتتابعة تشير إلى «إضافة 2 كل مرة»، وبالتالي سيكون الرقم التالي 25.

(1	65	55	45	35	25	______
(2	98	87	76	65	54	______
(3	14	17	20	23	26	______
(4	243	81	27	9	3	______
(5	10	12	15	19	24	______

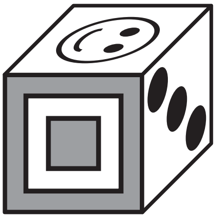
اللعبة الذهنية 20

الوقت ....

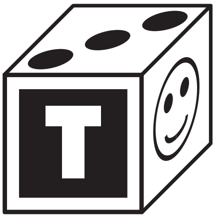
تخيل قطع وطي الصورة التالية، لتكوين مكعب من ستة أوجه. أي من الاختيارات المتاحة سيكون هو المكعب الصحيح؟



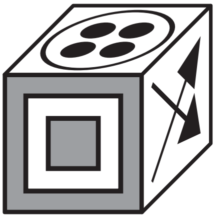
أ)



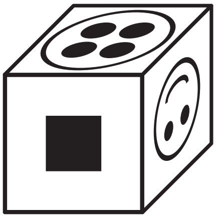
ب)



ج)



د)



اللعبة الذهنية 21

الوقت ....

وقت الألغاز! كم عدد الأسئلة التي يمكنك الإجابة عليها بشكل صحيح من أسئلة الاختيار من متعدد التالية؟

1. في أي من القارات التالية يمكنك أن تجد قمة إفرست، وهي قمة أعلى جبل في العالم؟

أ. آسيا **ب. أوروبا**

ج. أمريكا الشمالية **د. أفريقيا** ....

2. ستوكهولم عاصمة أيِّ دولة من الدول التالية؟

أ. النرويج **ب. فنلندا**

ج. الدنمارك **د. السويد** ....

3. في أي من سواحل الدول التالية يوجد الحيد المرجاني العظيم، وهو أعظم نظام شعب مرجانية في العالم؟

أ. كندا **ب. أستراليا**

ج. البرتغال **د. مدغشقر** ....

4. ثلاث من الدول التالية تشترك في حدودها مع فرنسا، فأي دولة هي التي لا تشارك فرنسا الحدود؟

أ. إسبانيا **ب. إيطاليا**

ج. النمسا **د. ألمانيا** ....

اللعبة الذهنية 22

هل يمكنك حل ألعاب السودوكو التالية؟

كل ما تحتاج لفعله أن تضع الأرقام من 1 إلى 4 في المربعات الفارغة. يجب أن تفعل ذلك بالطريقة التي لا تسمح بتكرار أي رقم في أي صف أو عمود أو أي منطقة مظللة مكونة من أربع مربعات.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

2	1	4	3
3	4	1	2
4	2	3	1
1	3	2	4

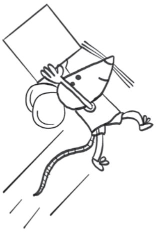
أ)

			1
	3		
		2	
2			

الوقت ....

ب)

	1		
			2
4			
		2	



ج)

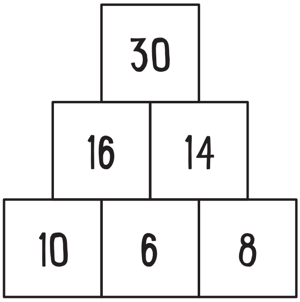
	2	1	
	3		
		3	
	1	2	

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 33 4/19/2023 12:32:30 ص

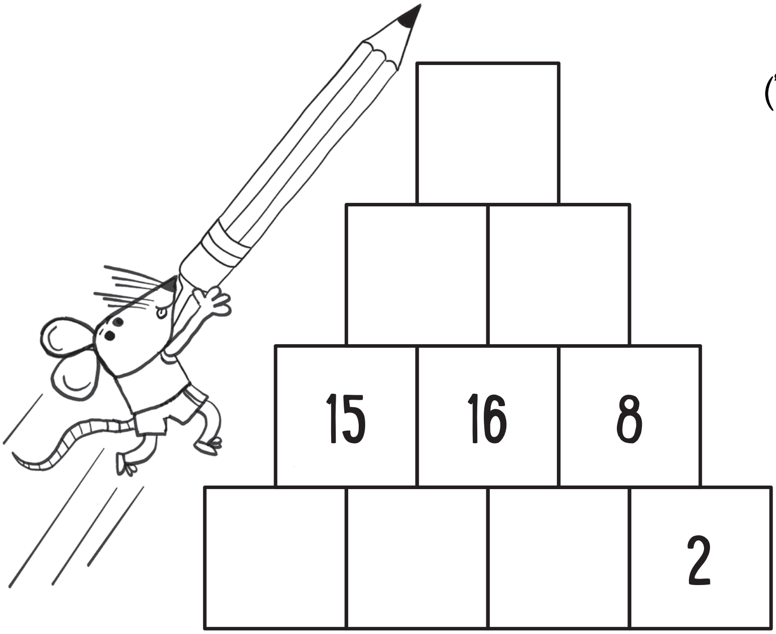
اللعبة الذهنية 23

هــل يمكنــك تكملــة أهــرام الأعــداد التاليــة؟ كل مربــع يجــب أن يحتــوي علــى رقــم مســاوٍ لمجمــوع الرقميــن الموجوديــن أســفله مباشــرة.

انظــر إلــى المثــال المحلــول التالــي لمزيــد مــن التوضيــح:



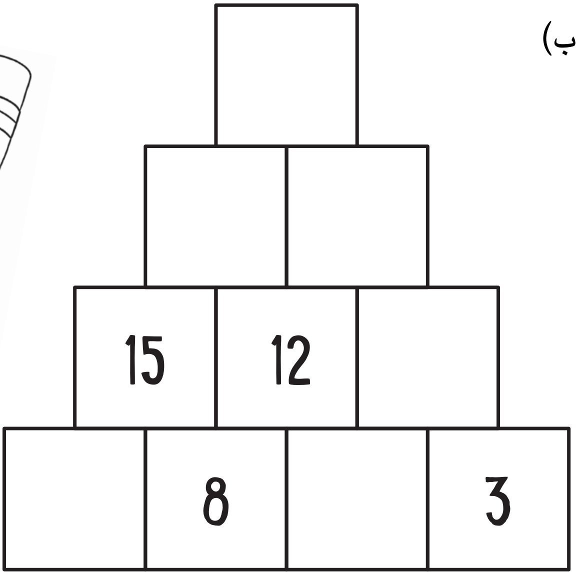
أ)

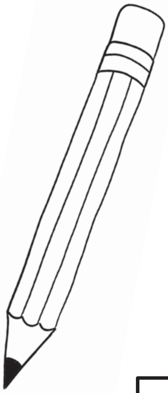


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 34 4/19/2023 12:32:31 ص

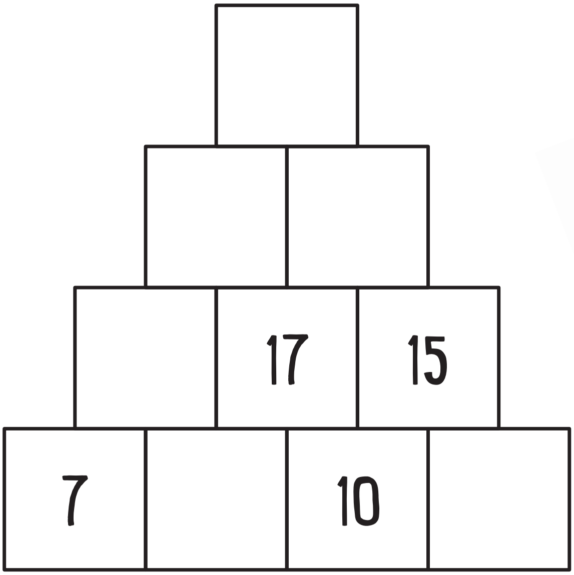
الوقت ....

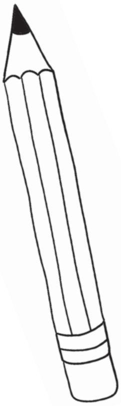
ب)





ج)





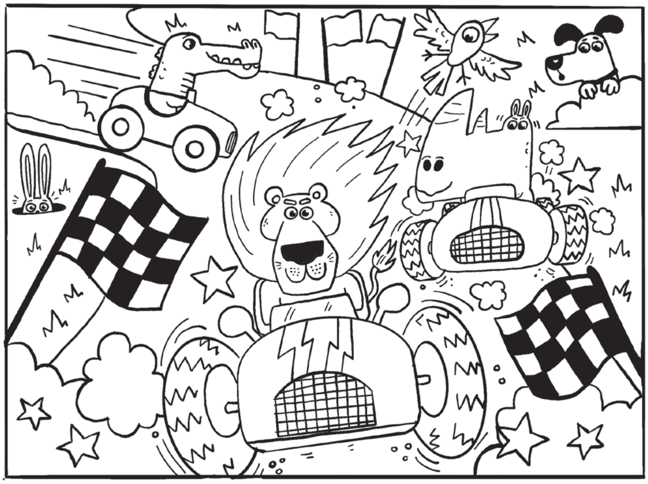
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 35 4/19/2023 12:32:32 ص

اللعبة الذهنية 24

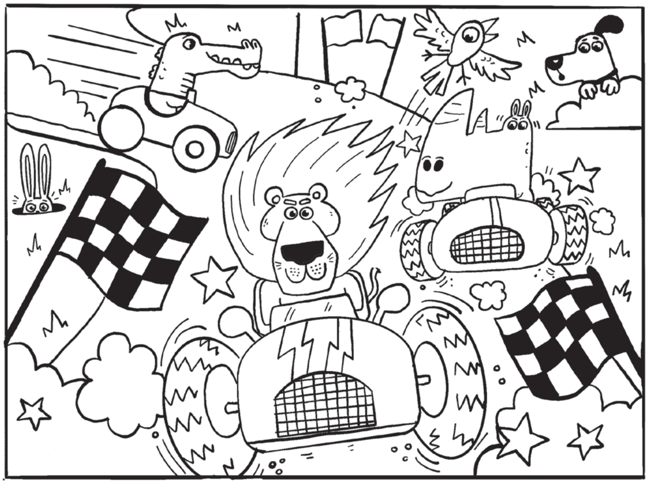
الوقت ....

توجد عشرة اختلافات بين هاتين الصورتين. ما مدى سرعة اكتشافك لهذه الاختلافات العشرة؟

أ)



ب)

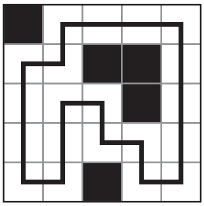


اللعبة الذهنية 25

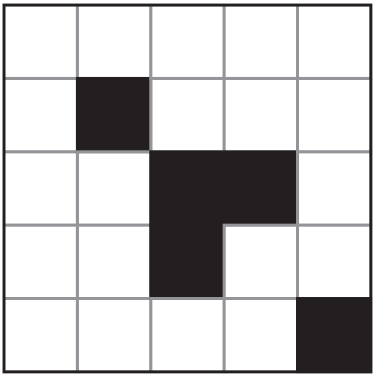
الوقت ....

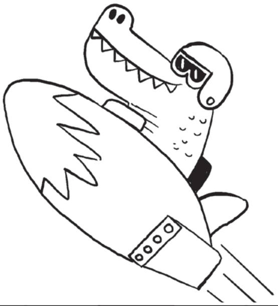
في اللعبة التالية، هل يمكنك أن ترسم حلقة تمر على جميع المربعات البيضاء؟ يمكن للحلقة أن تسير فقط أفقيًّا أو رأسيًّا بين المربعات المتجاورة، ولا يمكن أن تمر على أي مربع إلا مرة واحدة فقط.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

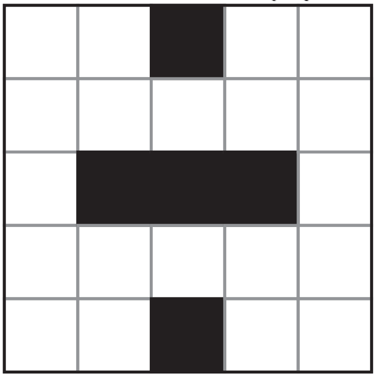


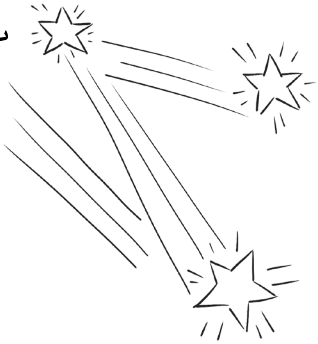
أ)





ب)





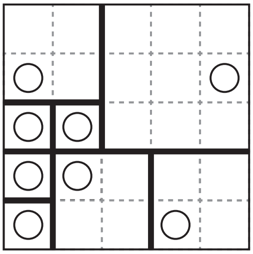
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 37 4/19/2023 12:32:35 ص

اللعبة الذهنية 26

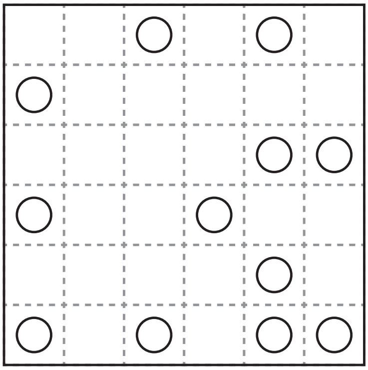
الوقت ....

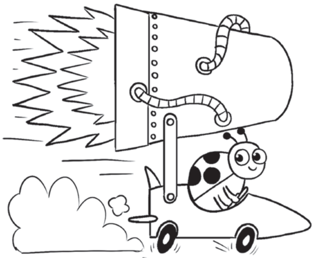
ارسم خطوطًا على الخطوط المنقطة لتقسيم الشكل إلى مربعات غير متساوية الأحجام ودون أن تترك أن منطقة في الشكل غير مستخدمة. كل مربع يجب أن يحتوي على دائرة واحدة فقط.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

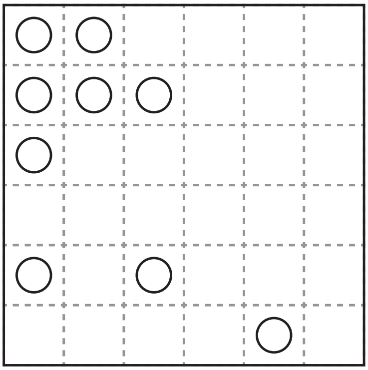


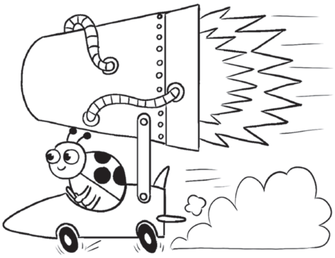
أ)





ب)





5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 38 4/19/2023 12:32:36 ص

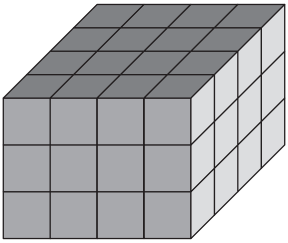
الوقت ....

هل يمكن أن تجد الأرقام التالية في الشكل المقابل؟ يمكن لهذه الأرقام أن توجد في الشكل بأي اتجاه، بما في ذلك الاتجاه القطري، ويمكن كتابتها للأمام أو للخلف.

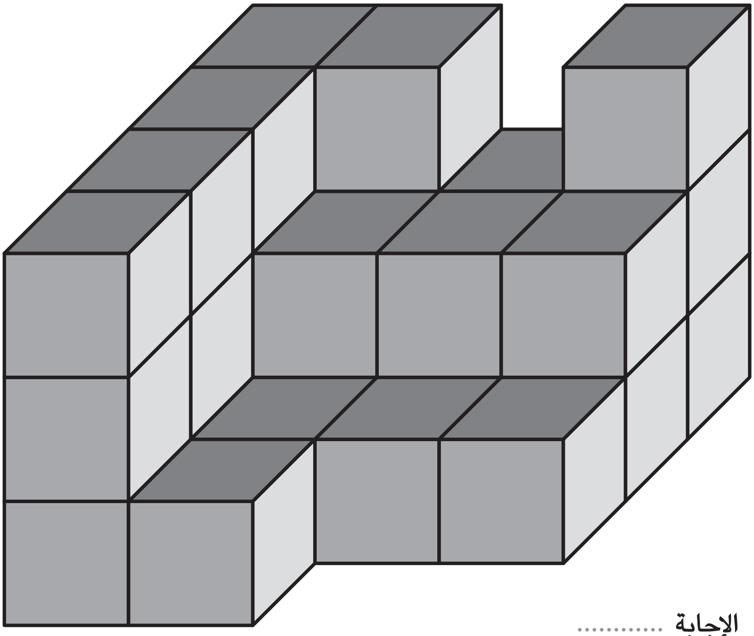
7828	58584	13061
80771	66644	1582
81943	67005	27588
95241	72703	46062

0	3	0	7	2	7	8	1	2
7	6	0	7	7	4	4	8	8
3	7	8	5	8	2	5	8	1
2	0	2	5	5	1	5	7	6
8	0	8	9	4	7	7	6	0
8	5	7	8	2	0	6	8	3
7	0	6	8	8	4	8	1	1
2	6	0	6	4	6	2	4	6
6	5	5	9	3	4	9	1	8

كم عدد مكعبات البناء المستخدمة في الصورة الموجودة في أسفل الصفحة؟ لا يوجد مكعب بناء عائم في الهواء. الصورة في الأساس مكونة من مكعبات بأبعاد 4×4×3 أي 48 مكعبًا قبل أن تتم إزالة بعض المكعبات.



كم عدد المكعبات الموجودة في هذا الشكل؟

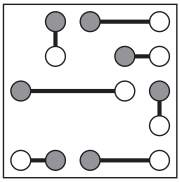


الإجابة ....

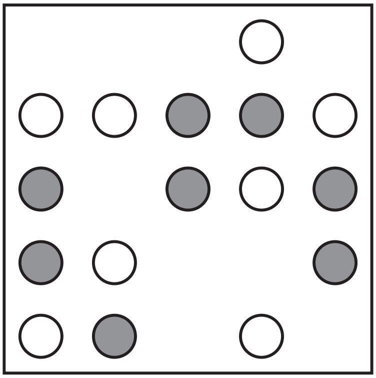
الوقت ....

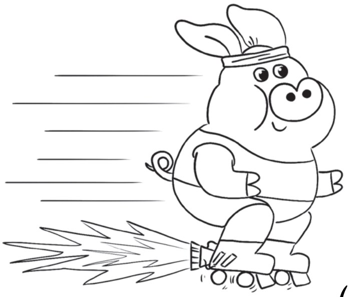
ارسم خطوطًا أفقية ورأسية للتوصيل بين كل زوج من الدوائر، بحيث يحتوي كل زوج على دائرة بيضاء وأخرى رمادية. لا يمكن للخطوط التي ترسمها أن تتقاطع فيما بينها، ولا يمكن أن تمر فوق أي دائرة.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

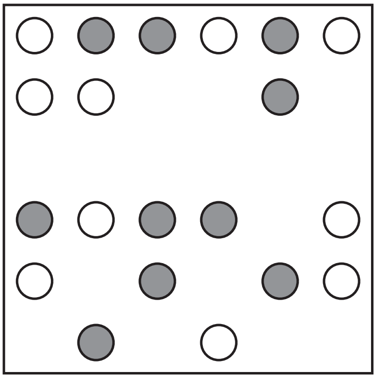


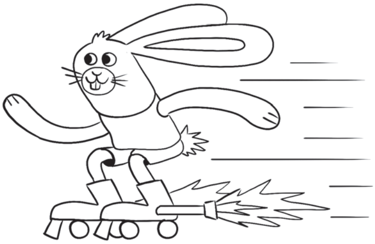
أ)





ب)



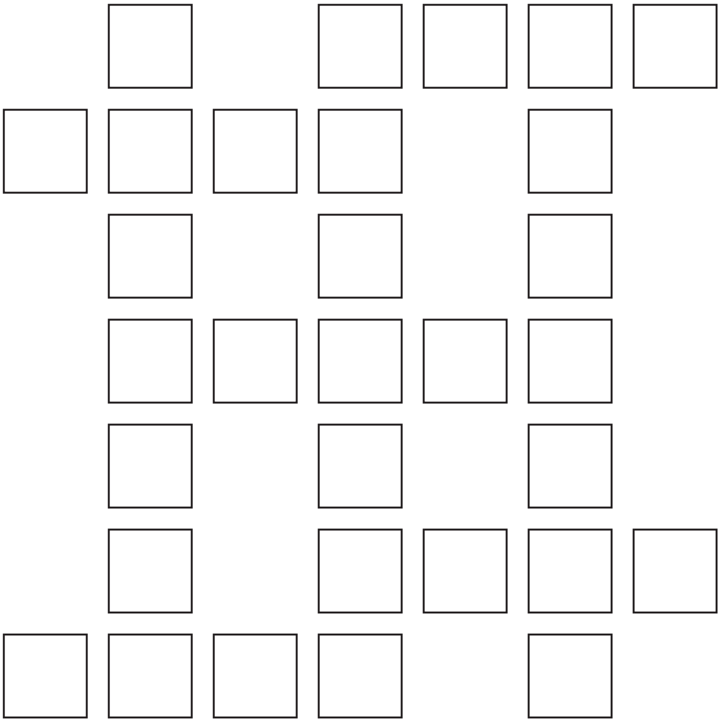


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 41 4/19/2023 12:32:38 ص

اللعبة الذهنية 30

الوقت ....

هل يمكنك وضع الأرقام التالية في الشكل؟ كل رقم يجب كتابته بشكل أفقي أو رأسي، وكل رقم يستخدم مرة واحدة فقط. الأرقام مصنفة حسب طولها لمساعدتك على معرفة أي رقم يناسب أي فراغ في الشكل؟

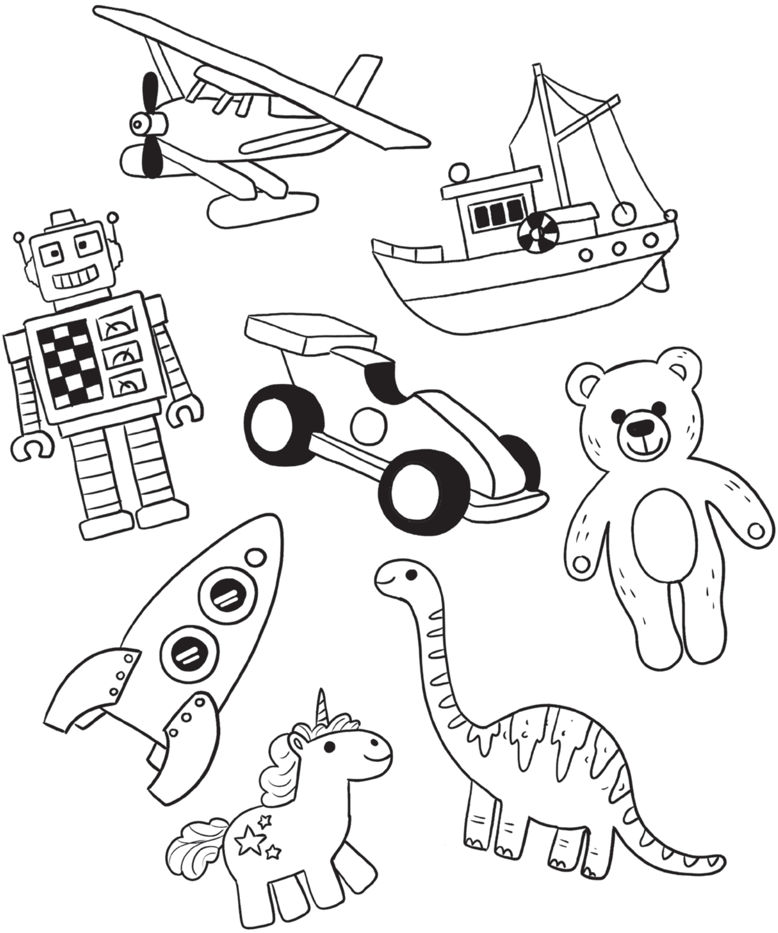


أرقام رباعية	أرقام خماسية	أرقام سباعية
2068	90582	2039870
3881		7205038
5032		8102189
7981		

الوقت ....

انظر إلى الألعاب بالأسفل واستغرق دقيقة في تذكر شكلها جيدًا. بعد ذلك، عندما تكون مستعدًّا، انتقل إلى الصفحة التالية حيث ستجد أن ثلاث ألعاب قد تمت إزالتها. هل يمكنك تدوين أسماء هذه الألعاب المفقودة؟

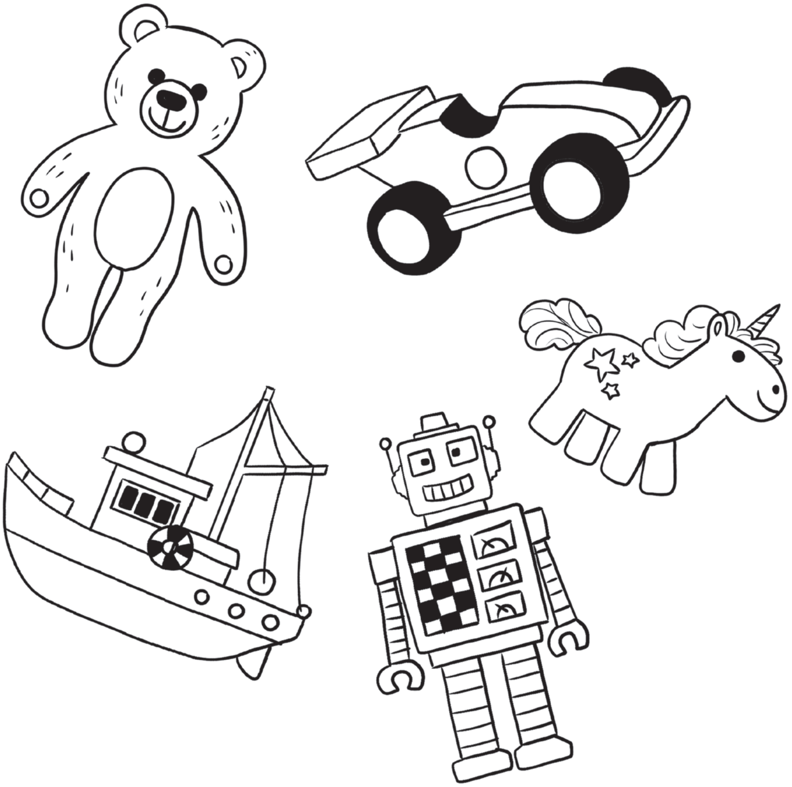
على سبيل المثال، إذا اعتقدت أن لعبة الدب قد اختفت، اكتب «لعبة الدب».



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 43 4/19/2023 12:32:40 ص

اللعبة الذهنية 31

الوقت ....



ما الألعاب الثلاث التي اختفت؟

____

____

____

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 44
4/19/2023 12:32:42 ص

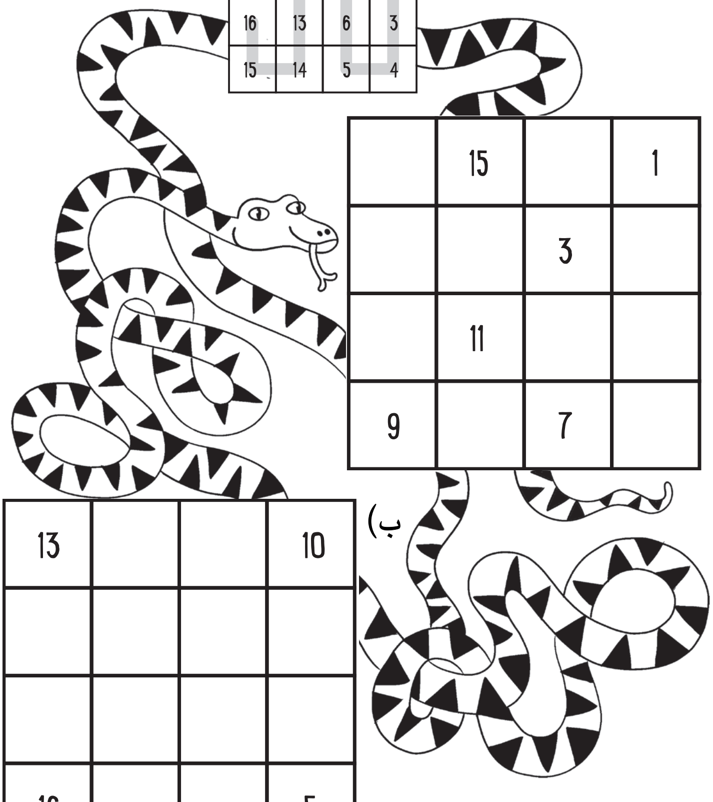
اللعبة الذهنية 32

الوقت ....

هل يمكن أن تملأ المربعات بحيث يحتوي كل شكل على الأرقام من 1 إلى 16 في كل مربع؟ هناك فقط قاعدة واحدة، وهي أنه يجب عليك أن تكون قادرًا على البدء بالرقم «1» ثم تنتقل إلى الرقم «2»، ثم «3»، ثم «4»، بالانتقال فقط إلى المربعات المتلامسة. يمكنك فقط الانتقال يسارًا ويمينًا ولأعلى ولأسفل بين المربعات، ولكن لا يمكن الانتقال قطريًّا.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

10	9	8	1
11	12	7	2
16	13	6	3
15	14	5	4



أ)

	15		1
		3	
	11		
9		7	

ب)

13			10
16			5

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 45
4/19/2023 12:32:43 ص

اللعبة الذهنية 33

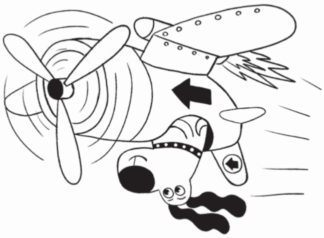
الوقت ....

كل الصور التالية متطابقة في كل شيء ما عدا صورة واحدة مختلفة في اتجاه دورانها. هل يمكنك أن تكتشف الصورة المختلفة؟

أ)

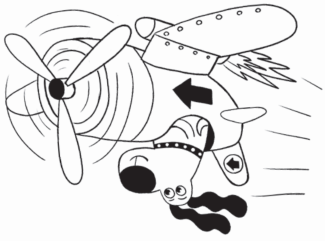
ب)

ج)



د)

هـ)



الوقت ....

هـل يمكنـك أن تحـل هـذه السلاسـل الذهنيـة فـي عقلـك، دون أن تكتـب أي رقـم حتـى تصـل إلـى النهايـة؟

ابـدأ بالقيمـة الموجـودة فـي أعلـى كل عمـود، ثـم اتبـع السـهم للخطـوة التاليـة، واتبـع كذلـك العلامـة الحسـابية المطلوبـة وهكـذا حتـى تصـل إلـى مربـع «النتيجـة». اكتـب النتيجـة النهائيـة التـي توصلـت إليهـا فـي المربع.

علـى سـبيل المثـال، فـي العمـود الأول سـتبدأ بالرقـم 20، ثـم تضيـف إليـه 14، ثـم تطـرح 18، وهكـذا حتـى تصـل إلـى آخـر خطـوة لتحصـل علـى النتيجـة النهائيـة.

أ)	ب)	ج)
20	16	16
14 +	4 ÷	1 –
18 –	2 ÷	6 +
2 x	10 x	7 ÷
4 ÷	16 +	9 +
2 –	6 ÷	3 x
النتيجة	النتيجة	النتيجة ....

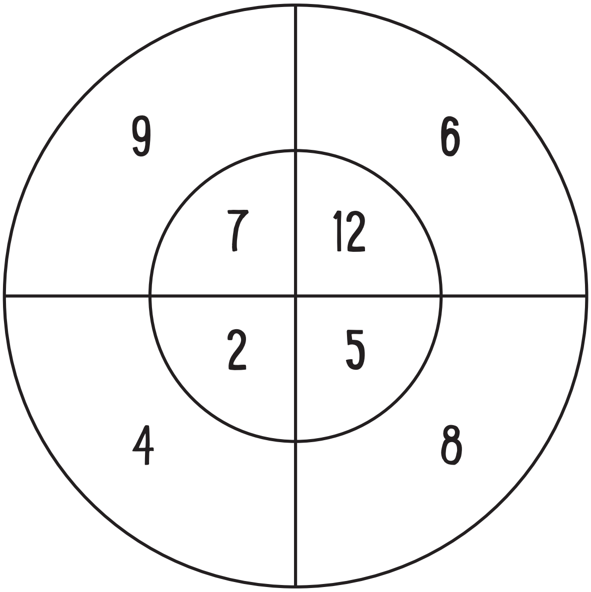
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 47 4/19/2023 12:32:47 ص

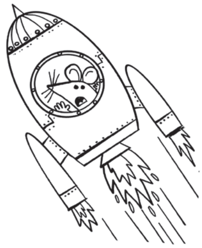
اللعبة الذهنية 35

الوقت ....

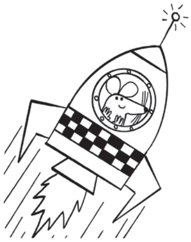
هـل يمكنـك أن تحصـل علـى النواتـج المطلوبـة فـي الأسـفل باختيـار رقـم مـن كل حلقـة فـي الشـكل التالـي، ثـم تجمـع الرقميـن معـا؟

علـى سـبيل المثـال، يمكنـك أن تحصـل علـى الناتـج 6 باختيـار 2 مـن الحلقـة الداخليـة، و4 مـن الحلقـة الخارجيـة.





النواتج المطلوبة:



.... = 9

.... = 15

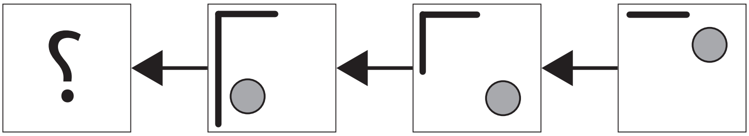
.... = 21

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 48 4/19/2023 12:32:48 ص

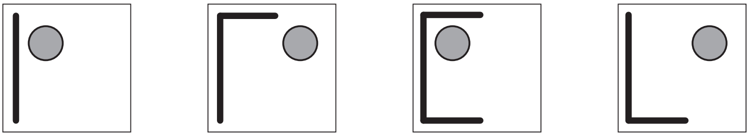
الوقت .... اللعبة الذهنية 36

في اللغزين التاليين، هل يمكنك اكتشاف أي من الاختيارات المتاحة هي الأكثر احتمالية أن توضع مكان علامة الاستفهام لكي تكتمل المتتابعة المكونة من أربع صور؟

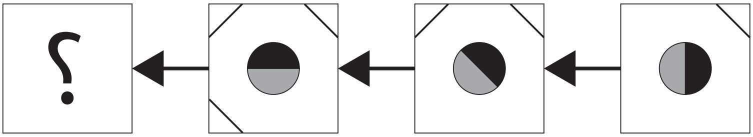
اللغز 1



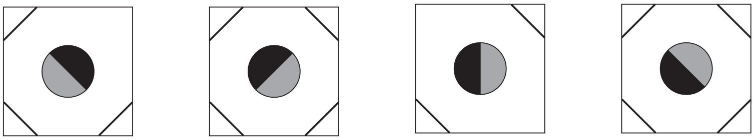
أ)   ب)   ج)   د)



اللغز 2



أ)   ب)   ج)   د)



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 49   4/19/2023 12:32:49 ص

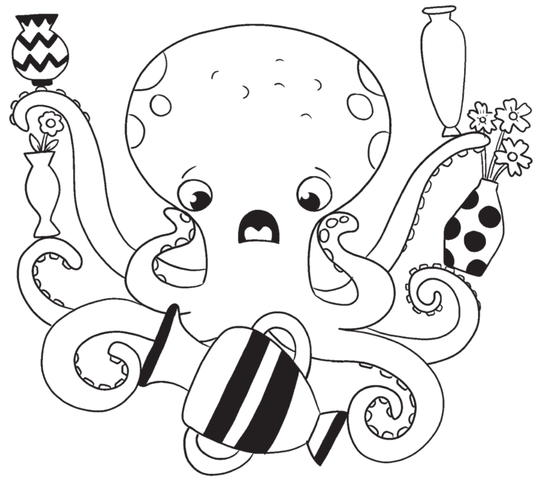
اللعبة الذهنية 37

الوقت ....

هذه الزهريات انقسمت إلى قطعتين بثلاث طرق مختلفة. هل يمكنك أن تصل بين نصف الصورة والنصف الآخر الملائم له؟

أ)   ب)   ج)

د)   هـ)   و)

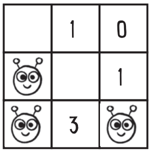


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 50   4/19/2023 12:32:51 ص

هل يمكنك أن تستخدم قوة الاستنتاج لديك لمعرفة أي المربعات في الشكل تحتوي على كائن فضائي في كل لعبة من الألعاب التالية؟

- كل مربع خالٍ يمكن أن يحتوي على كائن فضائي، ولكن المربعات المرقمة لا تحتوي على كائنات فضائية.
- الرقم المكتوب على أي مربع يوضح لك عدد الكائنات الفضائية الموجودة في المربعات المتلامسة معه، بما في ذلك المربعات المتلامسة بشكل قطري.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:



أ)

2		2
2		2
1	1	

ب)

	2		1
	4		2
1			1

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 51 4/19/2023 12:32:52 ص

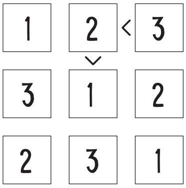
اللعبة الذهنية 39

الوقت ....

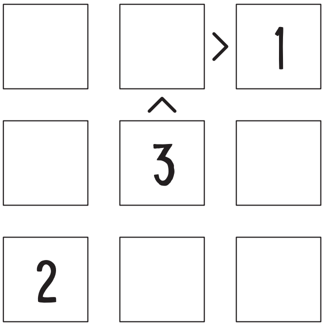
هـل يمكـن حـل اللعبـة التاليـة بوضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 3 مـرة واحـدة فـي كل صـف وكل عمـود؟

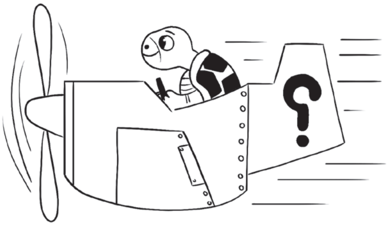
يجـب علـى الأرقـام أن تتبـع الأسـهم التي تشـير إلـى «أكبـر مـن» و«أصغر مـن». الأسـهم دائمًـا تتجـه مـن الرقـم الكبيـر إلـى الرقـم الصغيـر. وهـذا يعنـي، علـى سـبيل المثـال، يمكنـك أن تجـد «2>1» حيـث إن 2 أكبـر مـن 1، ولكـن «1>2» سـتكون خاطئـة، لأن 1 ليـس أكبـر مـن 2.

انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح:

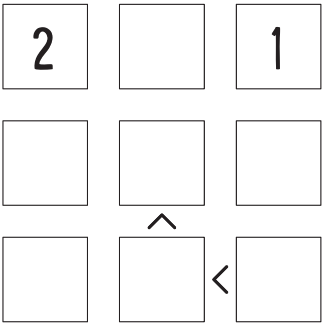


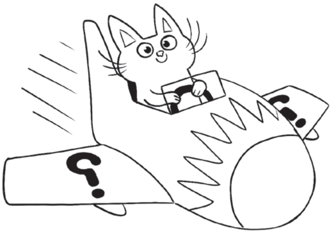
أ)





ب)





5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 52 4/19/2023 12:32:52 ص

الوقت ....

الأسئلة التالية كلها عن حساب عدد الأيام.

1. كم عدد الأيام في الفترة من الثامن عشر من ديسمبر إلى الرابع عشر من يناير، بما في ذلك هذين اليومين؟

....

2. إذا كان يوم ميلادي في الأول من يوليو، واليوم يوافق الثامن والعشرين من مايو. كم يومًا متبقيًا حتى يوم عيد ميلادي؟

....

3. إذا كان تاريخ اليوم هو الثاني والعشرين من أكتوبر، فما هو التاريخ من ستة وثلاثين يومًا؟

....

4. إذا كانت أيام إجازتي الصيفية تبدأ من يوم الجمعة الموافق الثالث من يوليو حتى الجمعة الموافق الثامن والعشرين من أغسطس، فكم عدد أيام الأربعاء التي ستتخلل هذه الإجازة؟

....

5. لو كان اليوم يوافق الخميس، فأي يوم من أيام الأسبوع سيوافق اليوم الذي سيحل بعد خمس وعشرين يومًا من الآن؟

....

اللعبة الذهنية 41

هل يمكنك حل ألعاب السودوكو التالية؟

كل ما تحتاج لفعله أن تضع الأرقام من 1 إلى 6 في المربعات الفارغة. يجب أن تفعل ذلك بالطريقة التي لا تسمح بتكرار أي رقم في أي صف أو عمود أو أي منطقة مظللة مكونة من ستة مربعات.

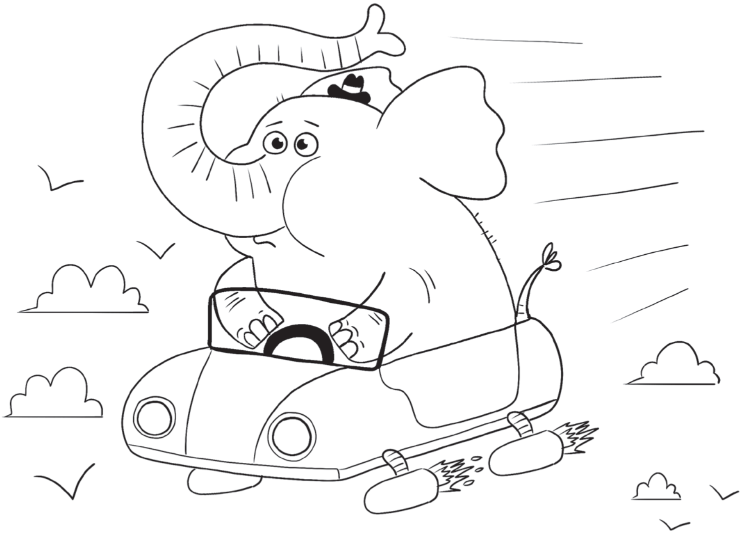
انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

2	5	3	1	4	6
4	6	5	2	1	3
3	1	6	4	2	5
6	4	1	5	3	2
5	2	4	3	6	1
1	3	2	6	5	4

أ)

2		5	1		4
		4	6		
4	6			1	5
6	4			2	3
		6	4		
1		2	3		6

الوقت ....



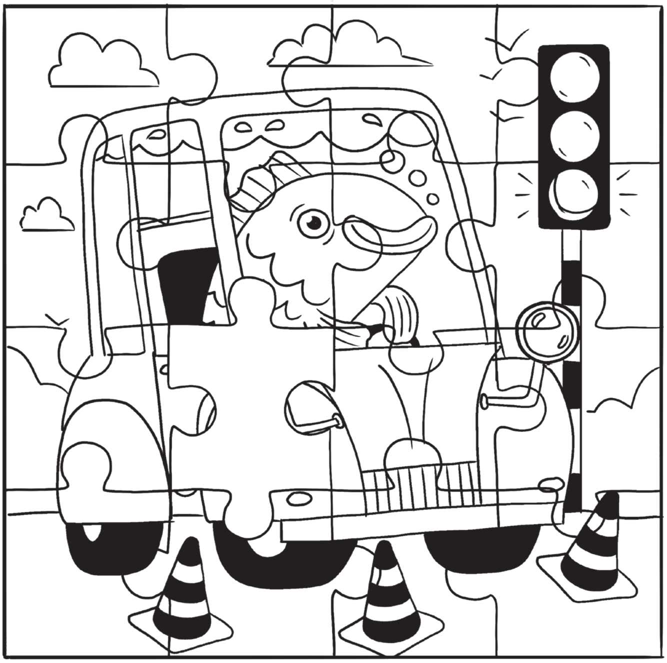
ب)

	2	1	6	5	
4					6
1		5	4		3
6		3	5		2
2					5
	4	6	2	3	

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 55
4/19/2023 12:32:54 ص

الوقت ....

هنــاك قطعــة واحــدة فقــط مطلوبــة لتكملــة اللغــز التالــي، ولكــن لســوء الحــظ بعــض القطــع مــن ألغــاز أخــرى اختلطــت بالقطعــة الصحيحــة.
هــل يمكنــك اكتشــاف أي قطعــة يجــب اســتخدامها لتكملــة الصــورة؟

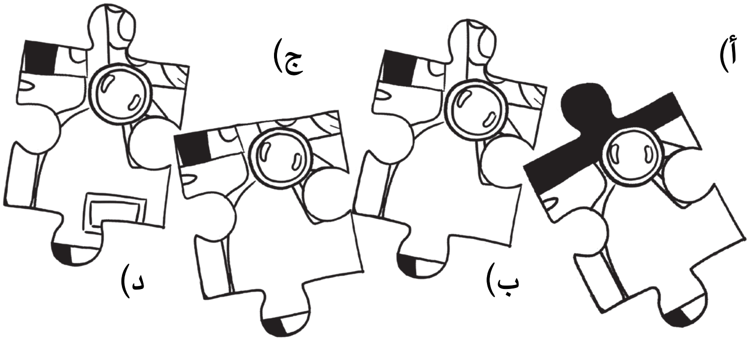


أ)

ب)

ج)

د)



هل يمكنك أن تحل هذه السلاسل الذهنية في عقلك، دون أن تكتب أي رقم حتى تصل إلى النهاية؟

ابدأ بالقيمة الموجودة في أعلى كل عمود، ثم اتبع السهم للخطوة التالية، واتبع كذلك العلامة الحسابية المطلوبة وهكذا حتى تصل إلى مربع «النتيجة». اكتب النتيجة النهائية التي توصلت إليها في المربع.

على سبيل المثال، في العمود الأول ستبدأ بالرقم 16، ثم تقسمه على 4، ثم تضيف له 3، وهكذا حتى تصل إلى آخر خطوة لتحصل على النتيجة النهائية.

أ)	ب)	ج)
16	7	6
4 ÷	4 ×	2 ×
3 +	20 –	6 ÷
2 ×	2 ×	7 ×
17 +	4 ÷	2 ÷
18 –	2 ÷	4 +
النتيجة	النتيجة	النتيجة
....	....	....

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 57 4/19/2023 12:32:56 ص

اللعبة الذهنية 44

هـل يمكنـك تكملـة أهـرام الأعـداد التاليـة؟ كل مربـع يجـب أن يحتـوي علـى رقـم مسـاوٍ لمجمـوع الرقميـن الموجوديـن أسـفله مباشـرة.

انظـر إلـى المثـال المحلـول التالـي لمزيـد مـن التوضيـح:

	30	
16		14
10	6	8

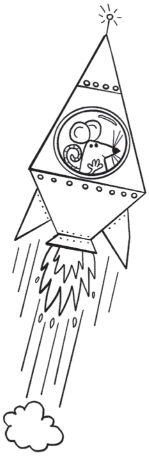
أ)

16		20	
	10		11

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 58 4/19/2023 12:32:56 ص

الوقت ....

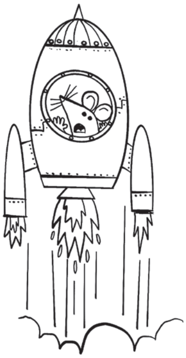
ب)



82			
43			
		16	
	12		

ج)

55			
	28		
14			
			10



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 59 4/19/2023 12:32:57 ص

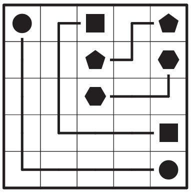
اللعبة الذهنية 45

الوقت ....

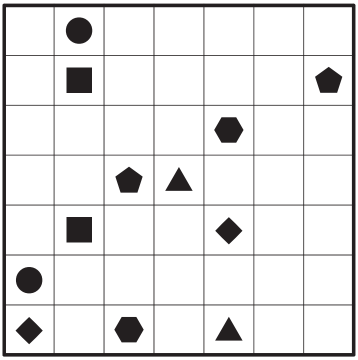
هل يمكنك أن ترسم خطوطًا منفصلة للربط بين كل زوج من الأشكال المتطابقة معًا؟

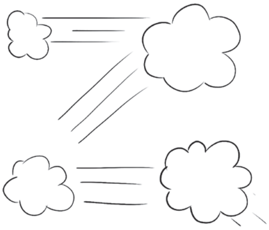
الخطوط لا يمكن أن تلمس أو تمر من فوق بعضها البعض، ولا يمكن لأكثر من خط أن يمر من أي مربع في الشكل. وكل خط يجب أن يسير بشكل أفقي أو رأسي فقط، وغير مسموح بالخطوط القطرية.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

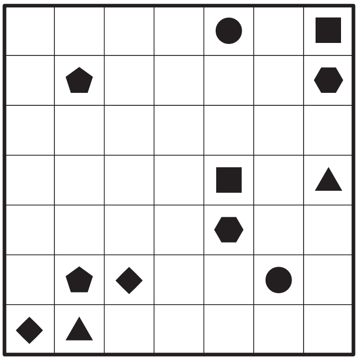


أ)





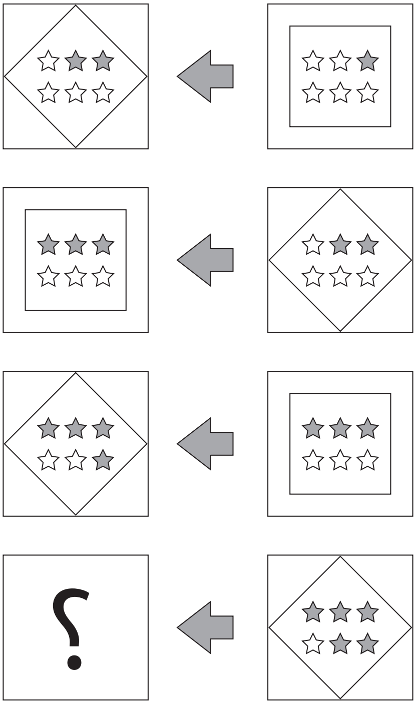
ب)



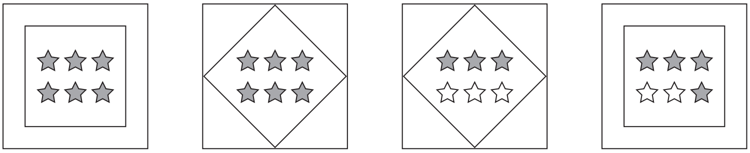
اللعبة الذهنية 46

الوقت ....

الأسهم الأربعة الرمادية التالية تشير لتنفيذ القاعدة نفسها. انظر إلى الصفوف الثلاثة الأولى واكتشف القاعدة التي تشير إليها الأسهم، ثم طبق القاعدة نفسها في الصف الرابع. أي من الاختيارات الأربعة الموجوددة في الأسفل يجب أن تحل محل علامة الاستفهام؟



أ) ب) ج) د)



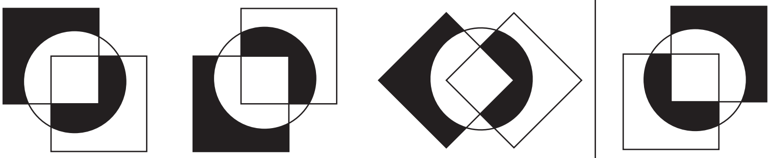
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 61 4/19/2023 12:32:59 ص

اللعبة الذهنية 47

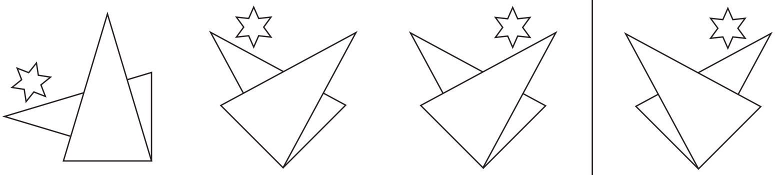
الوقت ....

لكل صورة على اليمين، أي من الصور الثلاثة الموجودة على اليسار ستكون هي النتيجة الصحيحة إذا ما انعكست الصورة كما لو أنها أمام مرآة؟

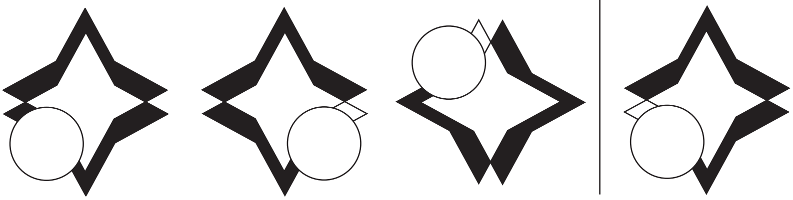
1 | أ | ب | ج

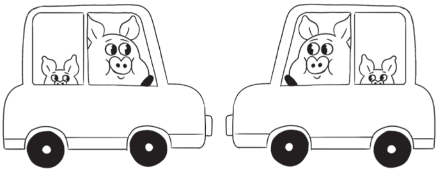


2



3





5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 62 4/19/2023 12:33:00 ص

الوقت ....

هل يمكن أن تجد الأرقام التالية في الشكل المقابل؟ يمكن لهذه الأرقام أن توجد في الشكل بأي اتجاه، بما في ذلك الاتجاه القطري، ويمكن كتابتها للأمام أو للخلف.

74081	39628	11841
75997	45666	15184
88372	54039	17102
89092	7088	22741
	72909	35065

0	1	5	2	8	7	8	9	2	1	1
8	4	6	0	2	5	9	7	0	4	0
8	8	7	6	6	7	3	9	9	8	4
6	1	1	0	6	8	1	2	5	0	0
9	1	5	2	8	5	5	7	8	7	1
0	3	1	7	5	4	4	4	1	1	4
9	8	8	0	4	4	5	4	8	0	7
2	6	4	0	7	0	0	8	9	6	2
7	2	8	8	0	3	8	3	0	4	2
0	8	1	7	8	7	5	1	9	0	7
3	9	6	2	8	4	6	2	2	0	1

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 63 4/19/2023 12:33:00 ص

اللعبة الذهنية 49

هل يمكنك حل ألعاب السودوكو التالية؟

كل ما تحتاج لفعله أن تضع الأرقام من 1 إلى 6 في المربعات الفارغة. يجب أن تفعل ذلك بالطريقة التي لا تسمح بتكرار أي رقم في أي صف أو عمود أو أي منطقة مظللة مكونة من ستة مربعات.

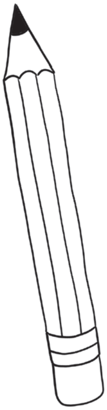
انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

2	5	3	1	4	6
4	6	5	2	1	3
3	1	6	4	2	5
6	4	1	5	3	2
5	2	4	3	6	1
1	3	2	6	5	4

الوقت ....

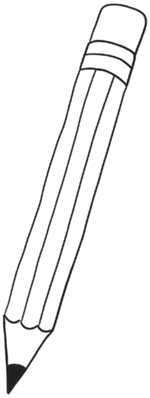
أ)

	2		5		
			1		2
3	5				
				6	1
2		1			
		6		2	



ب)

		3	4		
	3			5	
4					6
5					3
	4			2	
		2	3		



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 65 4/19/2023 12:33:02 ص

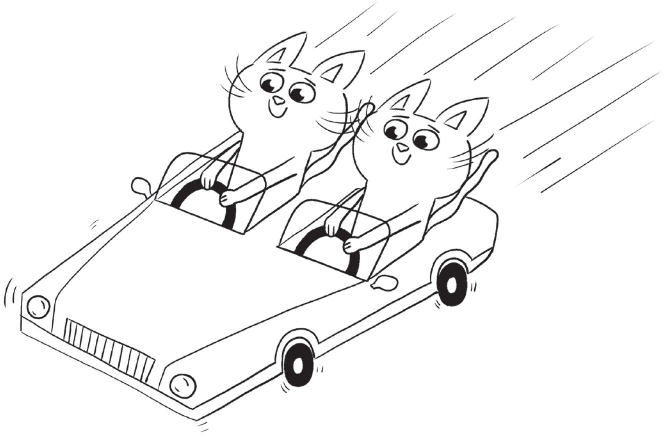
اللعبة الذهنية 50

هل يمكنك حل اللعبة التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 4 مرة واحدة في كل صف وكل عمود؟

يجب على الأرقام أن تتبع الأسهم التي تشير إلى «أكبر من» و«أصغر من». الأسهم دائما تتجه من الرقم الكبير إلى الرقم الصغير. وهذا يعني، على سبيل المثال، يمكنك أن تجد «2>1» حيث إن 2 أكبر من 1، ولكن «1>2» ستكون خاطئة، لأن 1 ليس أكبر من 2.

انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح:

4	>	3	>	2		1
2		1		3	<	4
		^				
3		4		1	<	2
1	<	2		4		3

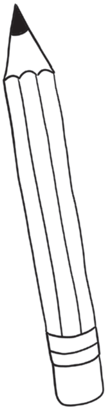


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 66 4/19/2023 12:33:03 ص

الوقت ....

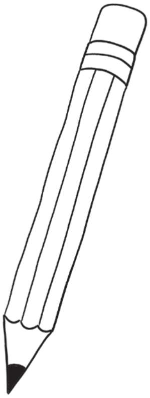
أ)

	>					1
∧		∨				
				3		
				∨		
		3				
∧		∧				
2						



ب)

3	>					
						∧
		4				
				∧		
	<			3	<	
				∨		
						1

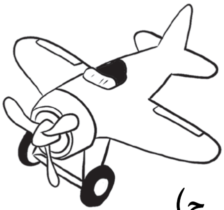


الوقت ....

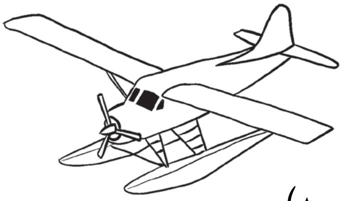
هل يمكنك توصيل الصور الظلية بما يناسبها من الطائرات؟

أ)

ب)



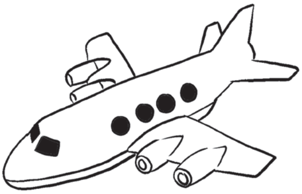
ج)



د)

هـ)

و)



ز)

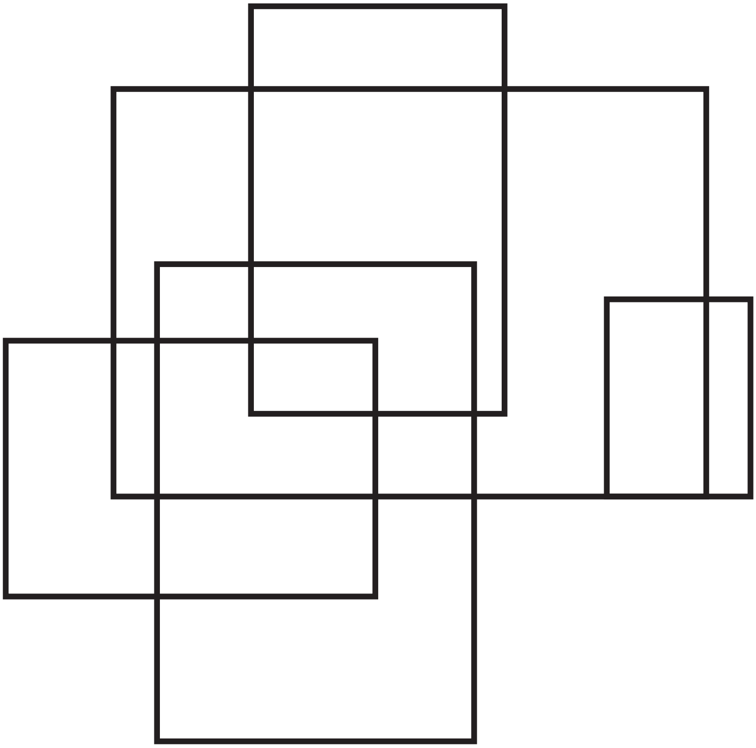
ح)

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 68 4/19/2023 12:33:06 ص

الوقت ....

اللعبة الذهنية 52

كم عدد المستطيلات التي يمكنك أن تحصيها في هذا الشكل من خلال تتبع الخطوط بطرق مختلفة؟ انتبه، حيث إن هناك عددًا من المستطيلات أكثر مما تتخيل!



....

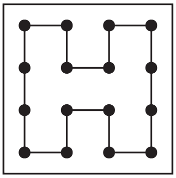
اللعبة الذهنية 53

الوقت ....

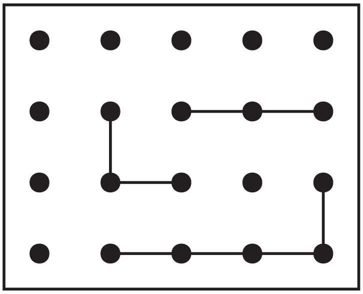
هل يمكن أن تصل بين كل النقاط عن طريق حلقة متصلة واحدة تمر على كل النقاط؟

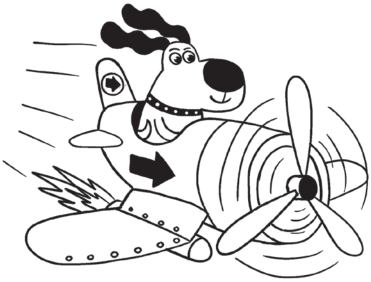
يمكن فقط أن تستخدم خطوطًا مستقيمة بشكل أفقي أو رأسي لتوصيل النقاط، ولا يمكن للحلقة أن تلمس أو تمر فوق غيرها. بعض أجزاء الحلقة مرسوم بالفعل وذلك لمساعدتك في البداية.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

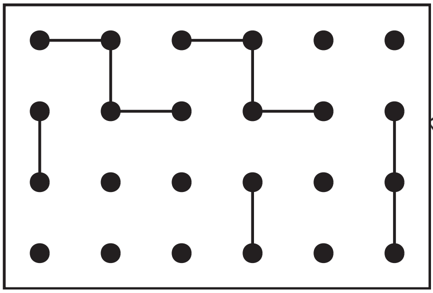


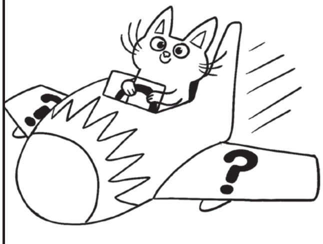
أ)





ب)

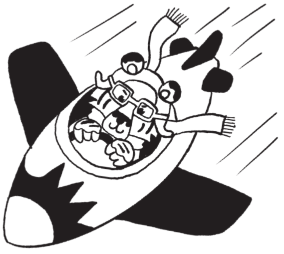




5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 70 4/19/2023 12:33:07 ص

هذه الصور تبدو متشابهة، ولكن في الحقيقة هناك أربعة أزواج من الصور المتطابقة. هل يمكنك توصيل الصور بحيث تصبح أزواجا متطابقة؟

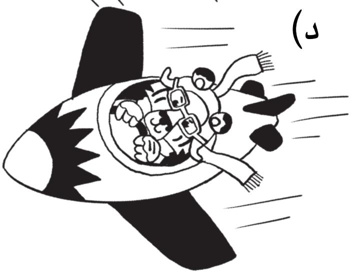
أ)



ب)

ج)

د)



هـ)

و)

ز)

ح)

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 71

4/19/2023 12:33:09 ص

اللعبة الذهنية 55

الوقت ....

هل يمكن أن تحل هذه السلاسل الذهنية في عقلك، دون أن تكتب أي رقم حتى تصل إلى النهاية؟

ابدأ بالقيمة الموجودة في أعلى كل عمود، ثم اتبع السهم للخطوة التالية، واتبع كذلك العلامة الحسابية المطلوبة وهكذا حتى تصل إلى مربع «النتيجة». اكتب النتيجة النهائية التي توصلت إليها في المربع.

على سبيل المثال، في العمود الأول ستبدأ بالرقم 5، ثم تضيف له 10، ثم تضرب الناتج في 2، وهكذا حتى تصل إلى آخر خطوة لتحصل على النتيجة النهائية.

أ)
- 5
- 10 +
- 2 ×
- 2 –
- 7 +
- 5 ÷
- النتيجة ....

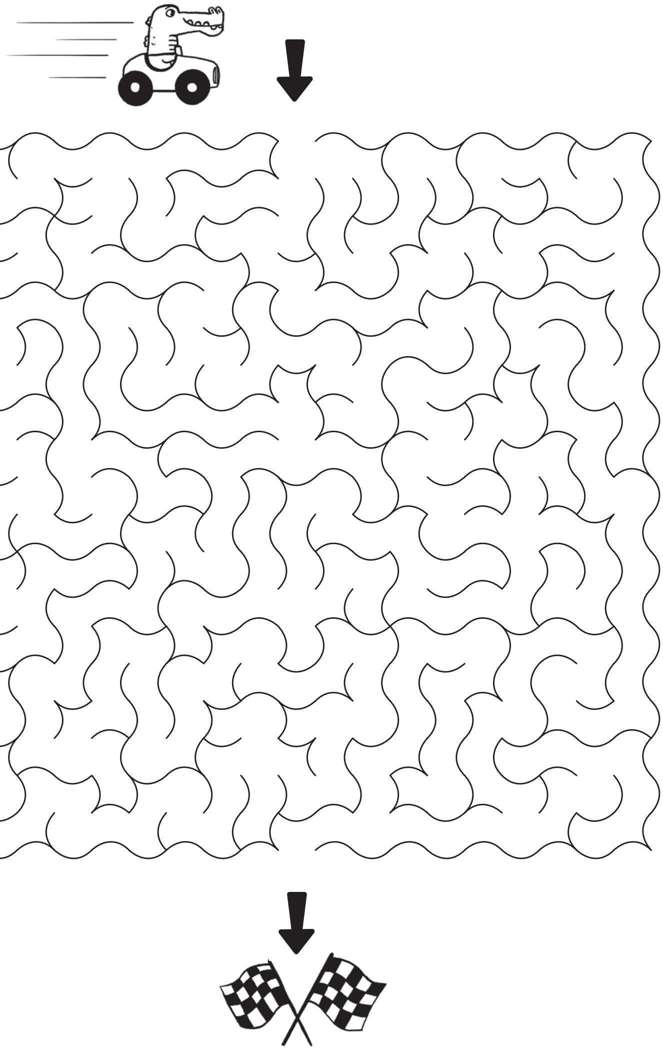
ب)
- 19
- 2 ×
- 6 +
- 2 ÷
- 19 +
- 1 –
- النتيجة ....

ج)
- 32
- 8 ÷
- 2 ×
- 5 –
- 14 +
- 3 ×
- النتيجة ....

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 72 4/19/2023 12:33:09 ص

الوقت .... اللعبة الذهنية 56

هل يمكن أن تعثر على طريق يمر من خلال المتاهة التالية؟ ادخل من القمة واخرج من القاع، كما هو موضح.

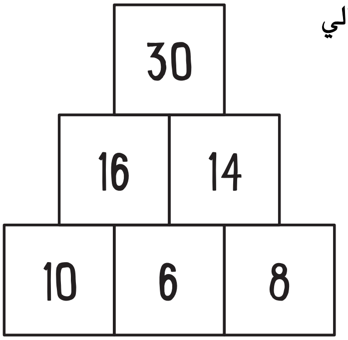


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 73 4/19/2023 12:33:10 ص

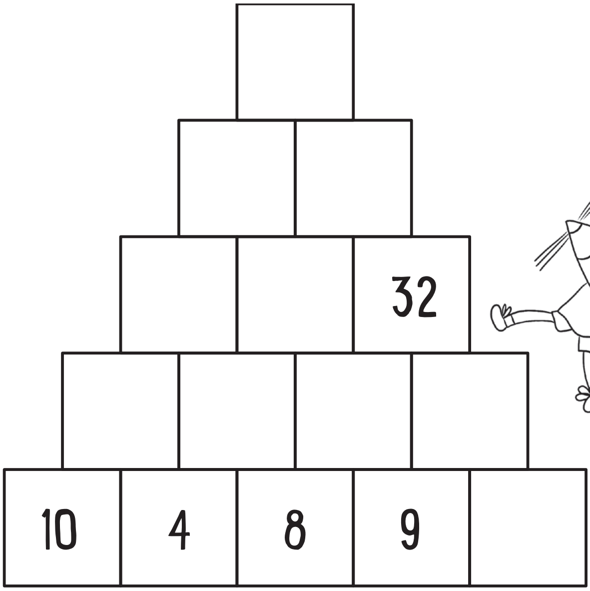
اللعبة الذهنية 57

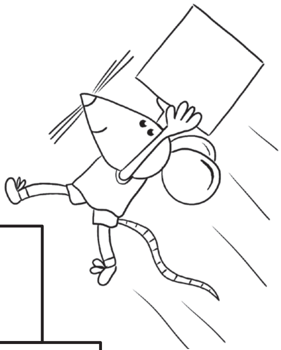
هل يمكنك تكملة أهرام الأعداد التالية؟ كل مربع يجب أن يحتوي على رقم مساوٍ لمجموع الرقمين الموجودين أسفله مباشرة.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:



أ)



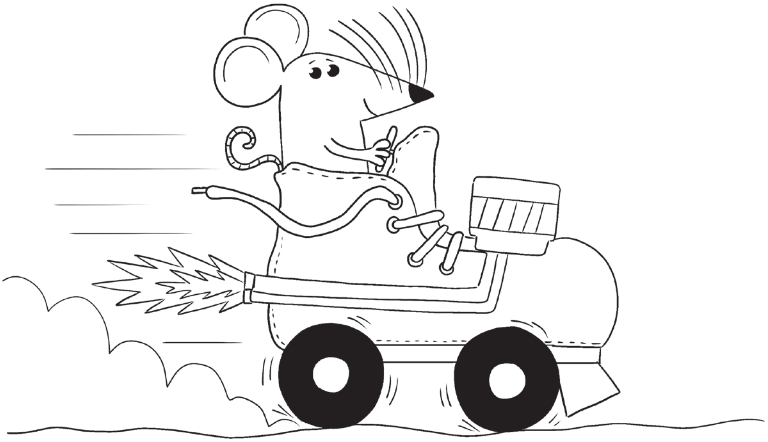


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 74
4/19/2023 12:33:11 ص

الوقت ....

ب)

30		27		
16		13		
9				



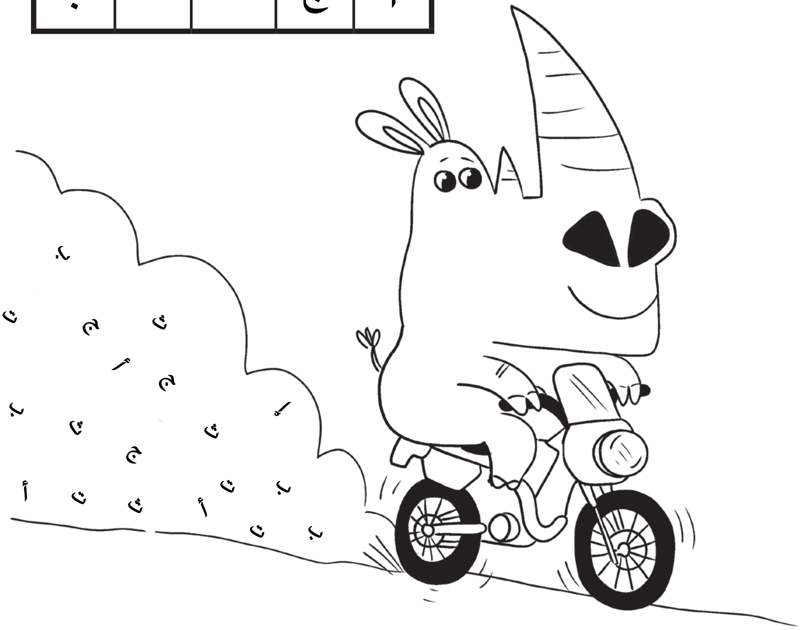
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 75 4/19/2023 12:33:12 ص

اللعبة الذهنية 58

هل يمكنك وضع الحروف من «أ» إلى «ج» في المربعات الخالية، بحيث لا يتكرر أي حرف أكثر من مرة في كل صف أو كل عمود؟ وكذلك لا يمكن للمربعات التي تحمل نفس الحرف أن تتلامس بأي اتجاه حتى قطريًّا؟

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

ت	ث	ب	أ	ج
ب	أ	ج	ت	ث
ج	ت	ث	ب	أ
ث	ب	أ	ج	ت
أ	ج	ت	ث	ب

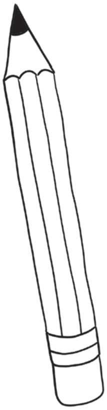


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 76 4/19/2023 12:33:14 ص

الوقت ....

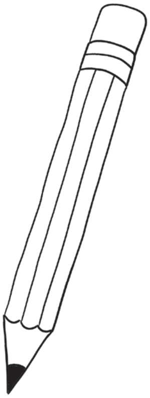
أ)

ج		ث		أ
		أ		
أ	ج		ث	ت
		ت		
ت		ج		ث



ب)

أ		ب		ج
	ج		ت	
ت		ث		أ
	أ		ب	
ب		ج		ت

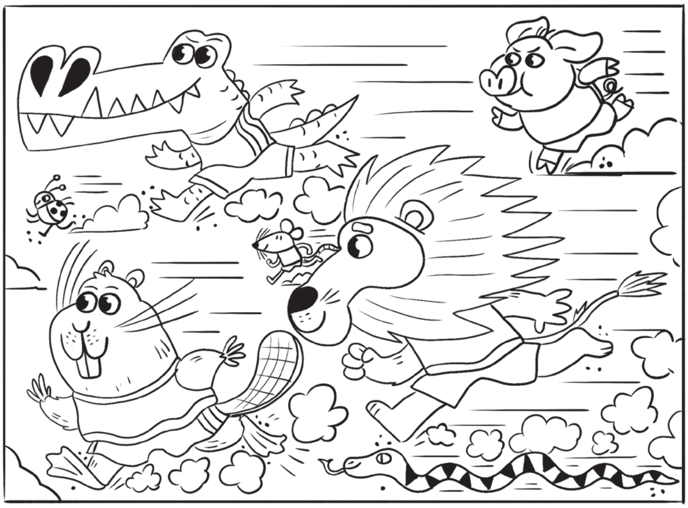


اللعبة الذهنية 59

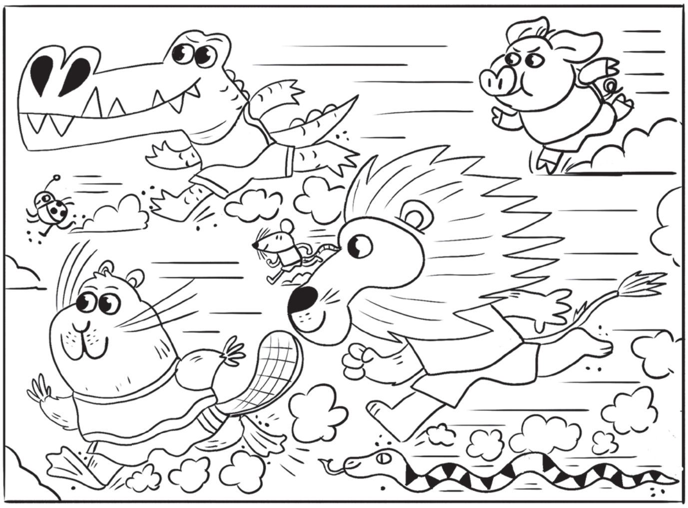
الوقت ....

هناك عشرة اختلافات بين هاتين الصورتين. ما مدى سرعة اكتشافك لهذه الاختلافات العشرة؟

أ)



ب)



الوقت ....

اللعبة الذهنية 60

هـل يمكـن أن تجـد الأرقـام التاليـة فـي الشـكل المقابـل؟ يمكـن لهـذه الأرقـام أن توجـد فـي الشـكل بـأي اتجـاه، بمـا فـي ذلـك الاتجـاه القطري، ويمكـن كتابتهـا للأمـام أو للخلـف.

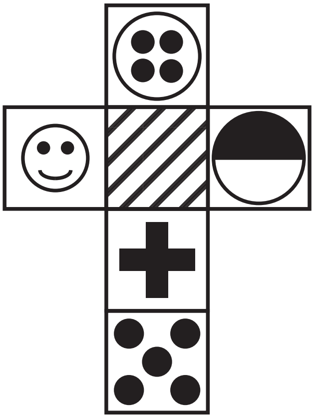
71985	23424	12561
80103	25031	12816
80621	25820	20272
81581	28474	21785
	31878	22996

1	2	1	3	2	1	2	8	5	8	3
3	2	3	8	2	1	8	2	1	0	9
9	8	4	2	6	1	6	9	9	2	2
1	7	1	5	5	1	6	2	7	7	5
4	9	2	8	0	2	8	2	6	1	2
7	1	1	2	2	0	0	2	1	9	5
0	5	8	3	2	2	8	5	1	8	2
2	5	4	3	0	5	8	2	2	5	1
2	2	8	0	1	0	3	2	6	5	7
4	0	6	1	2	3	8	2	0	4	8
6	9	8	7	8	1	3	2	8	5	5

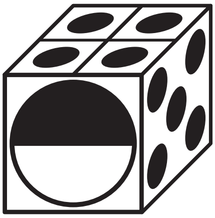
اللعبة الذهنية 61

الوقت ....

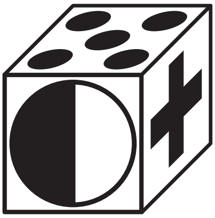
تخيل طيَّ الصورة التالية، لتكوين مكعب من ستة أوجه. أي من الاختيارات المتاحة سيكون هو المكعب الصحيح؟



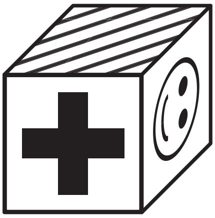
أ)



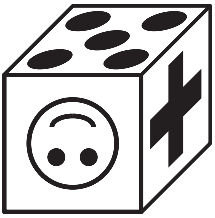
ب)



ج)



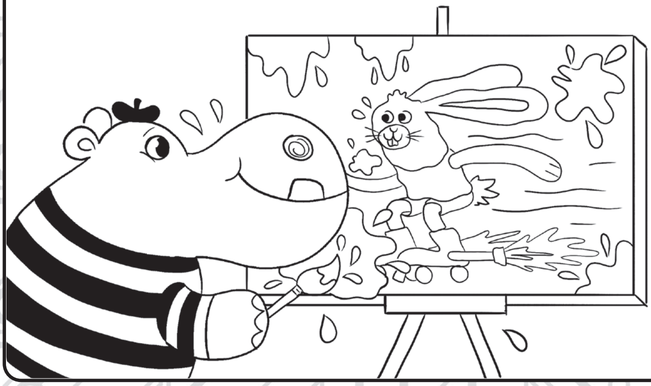
د)



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 80 4/19/2023 12:33:17 ص

الوقت ....

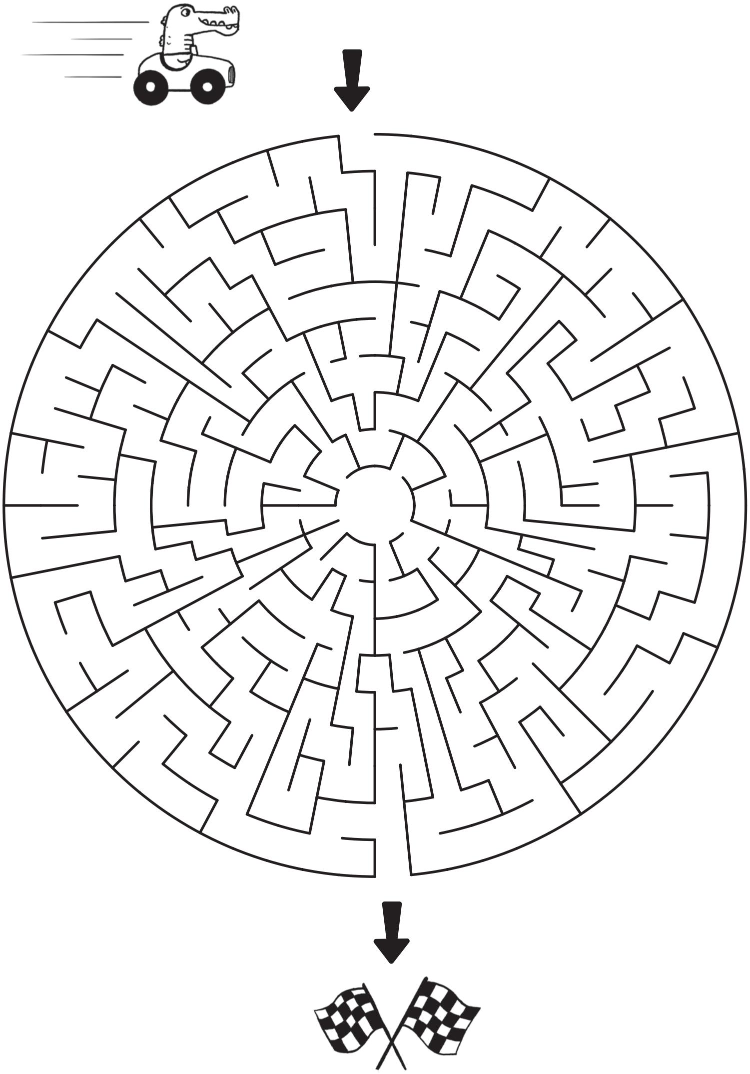
ارسم خطوطا تصل بين النقاط بالترتيب التصاعدي للأرقام التي تقبل القسمة على 3 بداية من الرقم 3.



اللعبة الذهنية 63

الوقت ....

هل يمكن أن تعثر على طريق يمر من خلال المتاهة التالية؟ ادخل من القمة واخرج من القاع، كما هو موضح.



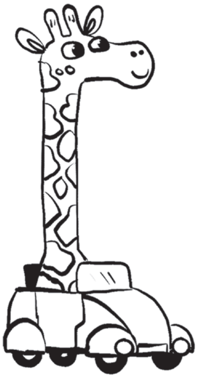
الوقت ....

هل يمكنك أن تستخدم قوة الاستنتاج لديك لمعرفة أي مربعات في الشكل تحتوي على أقماع مخفية في كل لعبة من الألعاب التالية؟

- كل مربع خالٍ يمكن أن يحتوي على قمع، ولكن المربعات المرقمة لا تحتوي على أقماع.
- الرقم المكتوب على أي مربع يوضح لك عدد الأقماع الموجودة في المربعات المتلامسة معه، بما في ذلك المربعات المتلامسة بشكل قطري.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

	1	0
		1
	3	



أ)

1		2	
	2	3	
2			2
			2

ب)

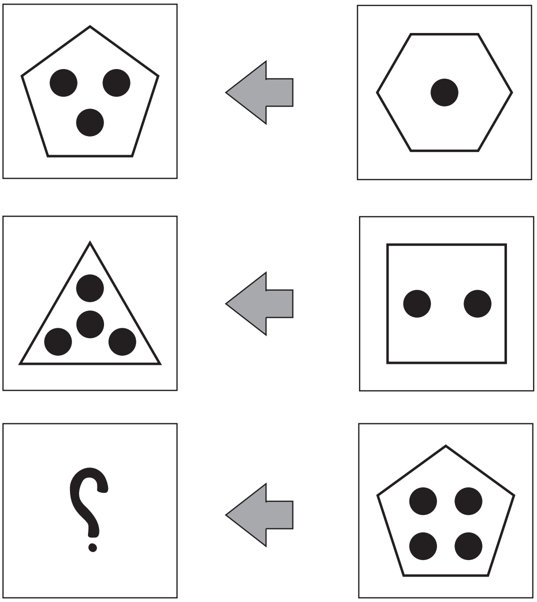
		2	
3	4	3	
	3		2
1			2

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 83
4/19/2023 12:33:20 ص

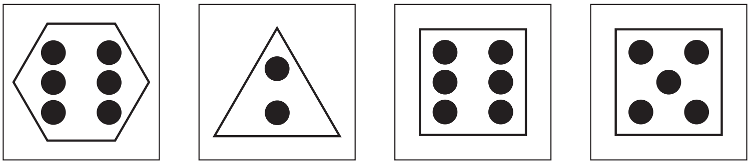
اللعبة الذهنية 65

الوقت ....

الأسهم الثلاثة الرمادية التالية تشير إلى تطبيق نفس القاعدة. انظر إلى الصف الأول والصف الثاني واكتشف القاعدة التي تشير إليها الأسهم، ثم قم بتطبيق القاعدة نفسها في الصف الثالث. أي من الاختيارات الأربعة الموجودة في الأسفل يجب أن تحل محل علامة الاستفهام؟



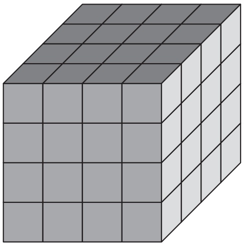
أ) ب) ج) د)



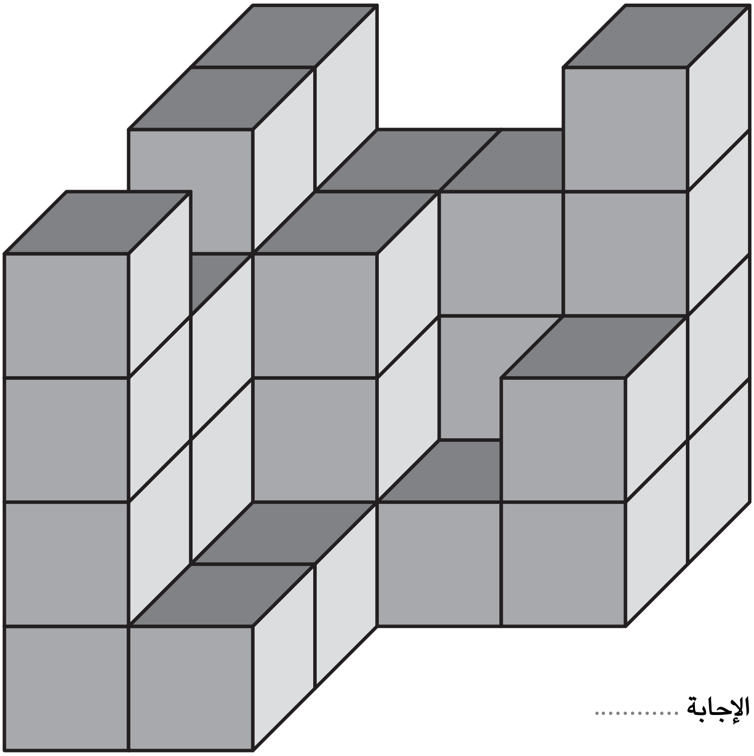
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 84 4/19/2023 12:33:21 ص

الوقت ....

كم عدد مكعبات البناء المستخدمة في الصورة الموجودة في أسفل الصفحة؟ لا يوجد مكعب بناء عائم في الهواء. الصورة في الأساس مكونة من مربعات بالأبعاد 4×4×4 أي 64 مكعبًا قبل أن تتم إزالة بعض المكعبات.



كم عدد المكعبات الموجودة في هذا الشكل؟



الإجابة ....

اللعبة الذهنية 67

هـل يمكنـك وضـع الحـروف مـن «أ» إلـى «ج» فـي المربعـات الخاليـة، بحيـث لا يتكـرر أي حـرف أكثـر مـن مـرة فـي كل صـف أو كل عمـود؟ وكذلـك لا يمكـن للمربعـات التـي تحمـل نفـس الحـرف أن تتلامـس بـأي اتجـاه حتـى قطريًّـا؟

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

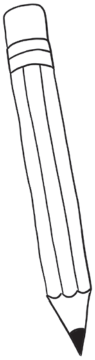
ت	ث	ب	أ	ج
ب	أ	ج	ت	ث
ج	ت	ث	ب	أ
ث	ب	أ	ج	ت
أ	ج	ت	ث	ب

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 86 4/19/2023 12:33:23 ص

الوقت ....

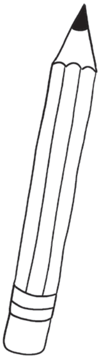
أ)

أ				ث
		ث		
	أ		ت	
		ب		
ب				ت



ب)

	ث		ب	
أ				ث
ث				ت
	ج		ث	



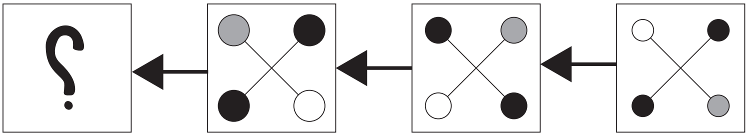
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 87 4/19/2023 12:33:23 ص

اللعبة الذهنية 68

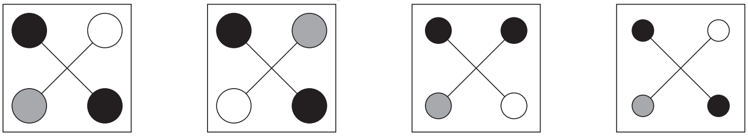
الوقت ....

في اللغزين التاليين، هل يمكنك اكتشاف أي من الاختيارات المتاحة هي الأكثر احتمالية لأن توضع مكان علامة الاستفهام لكي تكتمل المتتابعة المكونة من أربع صور؟

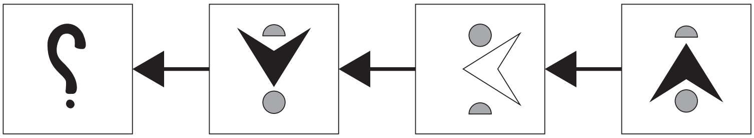
اللغز 1



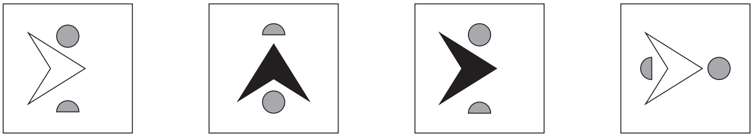
أ) ب) ج) د)



اللغز 2

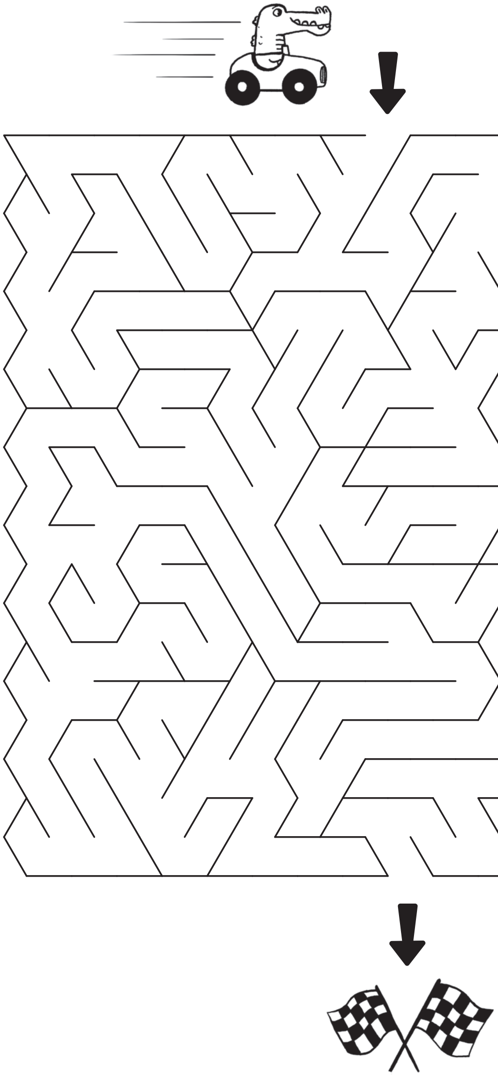


أ) ب) ج) د)



الوقت ....

هل يمكن أن تعثر على طريق يمر من خلال المتاهة التالية؟ ادخل من القمة واخرج من القاع، كما هو موضح.

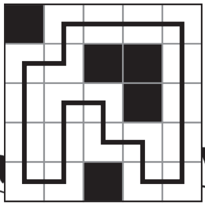


اللعبة الذهنية 70

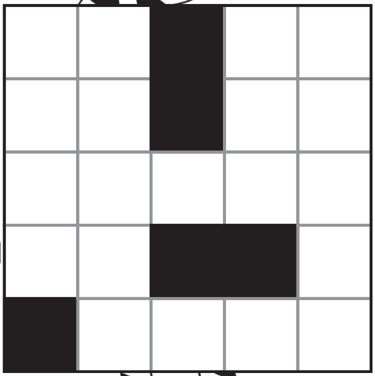
الوقت ....

في اللعبتين التاليتين، هل يمكنك أن ترسم حلقة تمر على جميع المربعات البيضاء؟ يمكن للحلقة أن تسير فقط أفقيًّا أو رأسيًّا بين المربعات المتجاورة، ولا يمكن أن تمر على أي مربع إلا مرة واحدة فقط.

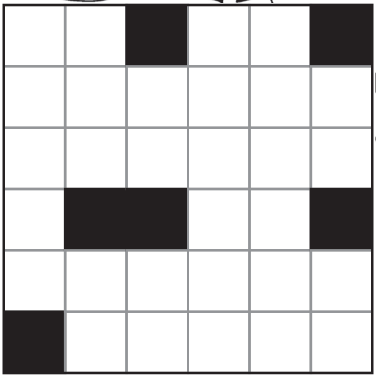
وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:



أ)

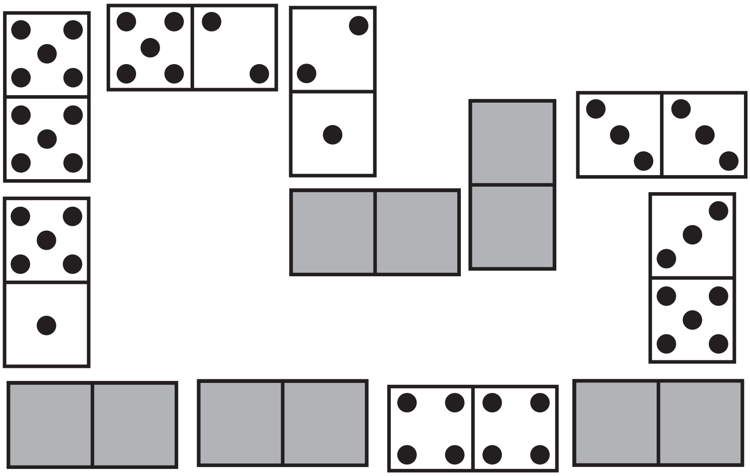


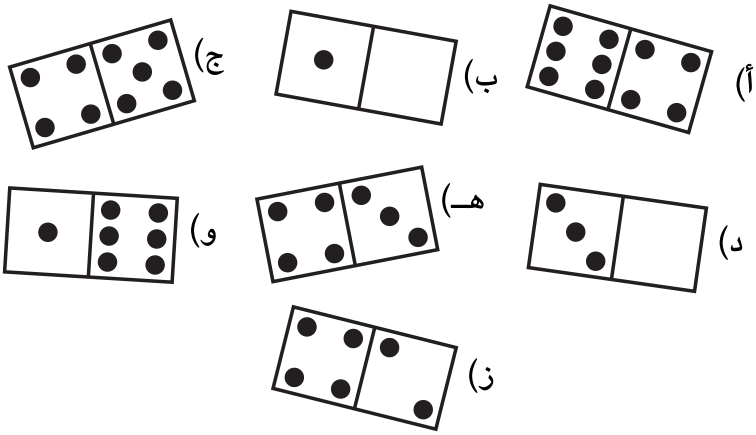
ب)



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 90
4/19/2023 12:33:26 ص

هل يمكنك العثور على خمس قطع دومينو لتكتمل الحلقة؟ ضع قطعة واحدة من قطع الدومينو المبعثرة في الأسفل في المنطقة المظللة حتى تكتمل الحلقة، ولكن دون استخدام أي قطعة لأكثر من مرة. يمكن لقطع الدومينو أن تتلامس فيما بينها إذا كان الطرفان المتلامسان يحملان نفس عدد النقاط السوداء. سيتبقى اثنتان من القطع المبعثرة في الأسفل.





5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 91 4/19/2023 12:33:27 ص

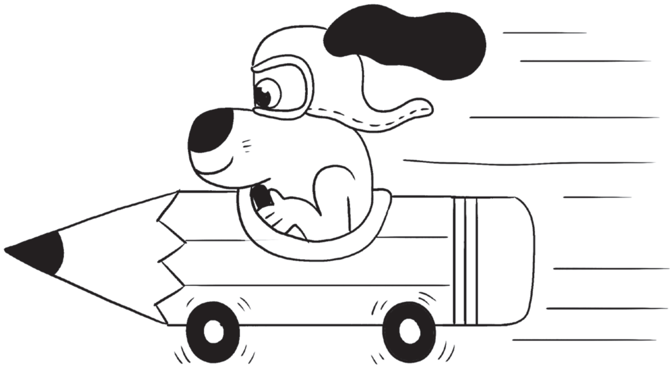
اللعبة الذهنية 72

هل يمكنك حل اللعبة التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 4 مرة واحدة في كل صف وكل عمود؟

يجب على الأرقام أن تتبع الأسهم التي تشير إلى «أكبر من» و«أصغر من». الأسهم دائمًا تتجه من الرقم الكبير إلى الرقم الصغير. وهذا يعني، على سبيل المثال، أنه يمكنك أن تجد «2<1» حيث إن 2 أكبر من 1، ولكن «1<2» ستكون خاطئة، لأن 1 ليس أكبر من 2.

انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح:

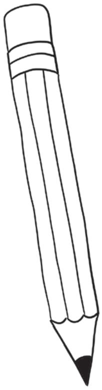
4	>	3	>	2		1
2		1		3	<	4
		^				
3		4		1	<	2
1	<	2		4		3



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 92 4/19/2023 12:33:28 ص

الوقت ....

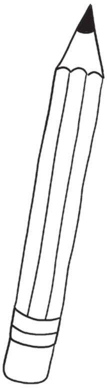
أ)



3			>			
		^				
	>	3			>	
			<	4		
						2

ب)

	<				<	
1	<					3
		^				
4						1
v						
					<	

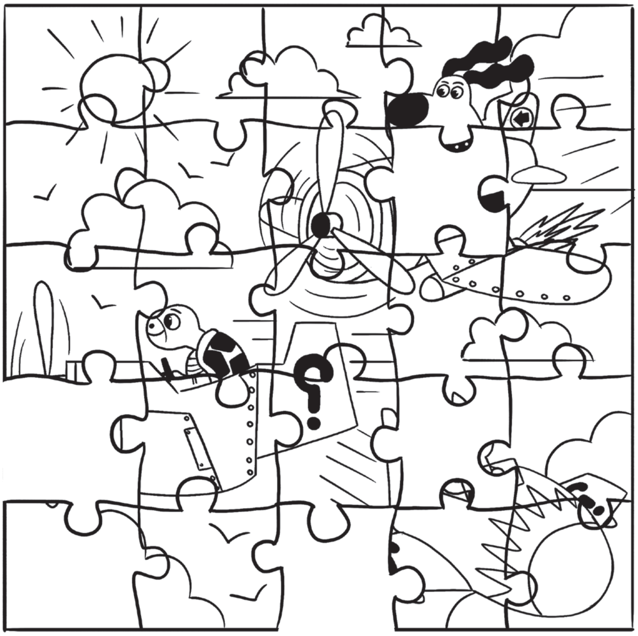


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 93 4/19/2023 12:33:29 ص

اللعبة الذهنية 73

الوقت ....

هناك أربع قطعة مطلوبة لتكملة اللغز التالي، ولكن لسوء الحظ بعض القطع من ألغاز أخرى اختلطت بالقطع الصحيحة. هل يمكنك اكتشاف القطع الأربع التي يجب استخدامها لتكملة الصورة؟



أ)

ب)

ج)

د)

هـ)

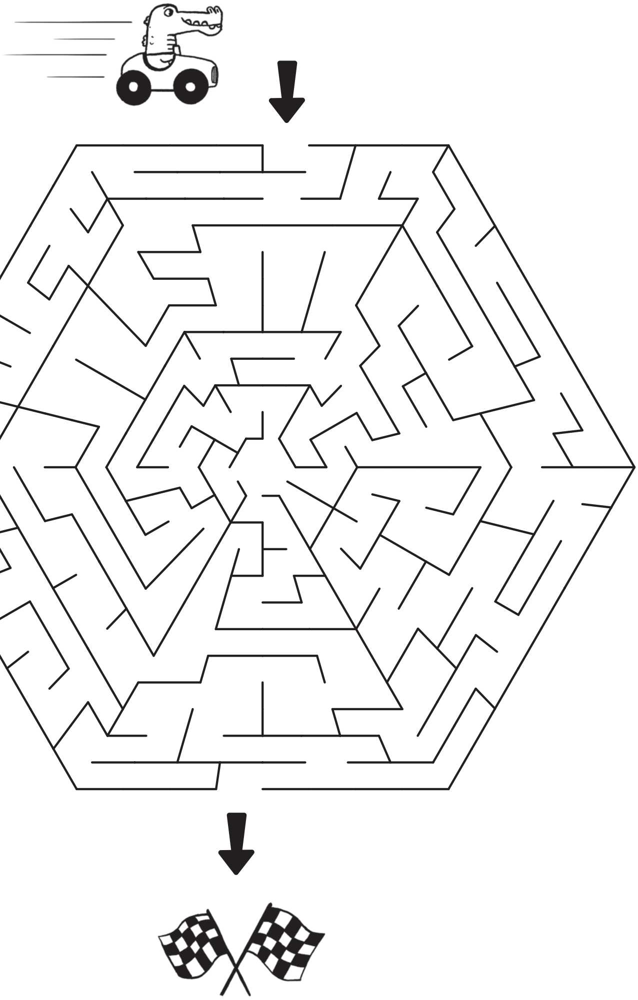
و)

ز)

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 94 4/19/2023 12:33:30 ص

الوقت ....   اللعبة الذهنية 74

هل يمكن أن تعثر على طريق يمر من خلال المتاهة التالية؟ ادخل من القمة واخرج من القاع، كما هو موضح.

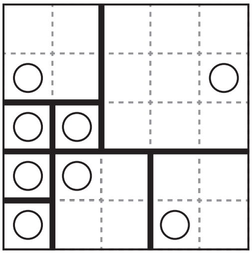


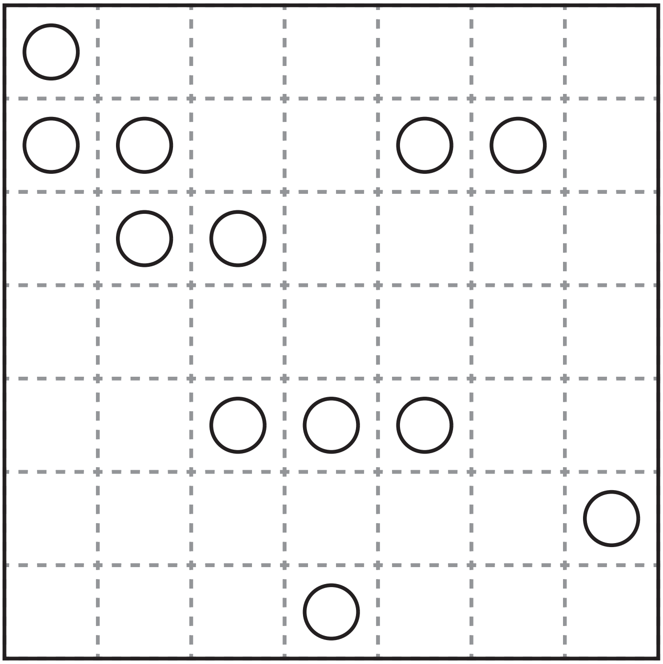
اللعبة الذهنية 75

الوقت ....

ارسم خطوطًا على الخطوط المنقطة لتقسيم الشكل إلى مربعات غير متساوية الأحجام ودون أن تترك أن منطقة في الشكل غير مستخدمة. كل مربع يجب أن يحتوي على دائرة واحدة فقط.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

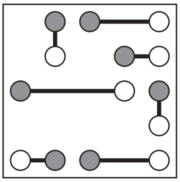




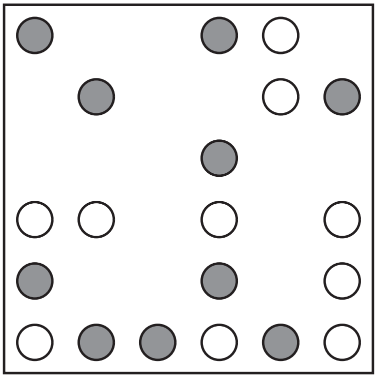
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 96 4/19/2023 12:33:32 ص

ارسم خطوطًا أفقية ورأسية للتوصيل بين كل زوج من الدوائر، بحيث يحتوي كل زوج على دائرة بيضاء وأخرى رمادية. لا يمكن للخطوط التي ترسمها أن تتقاطع فيما بينها، ولا يمكن أن تمر فوق أي دائرة.

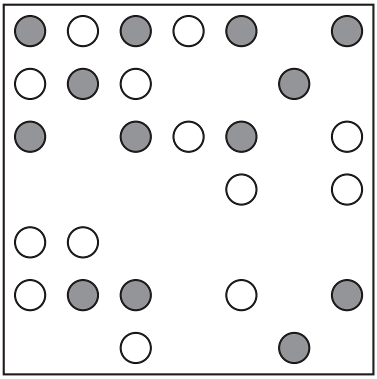
انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

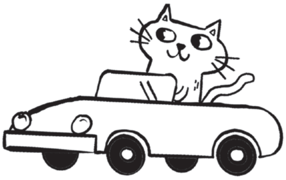


أ)



ب)





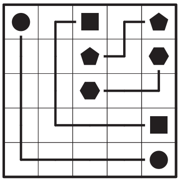
اللعبة الذهنية 77

الوقت ....

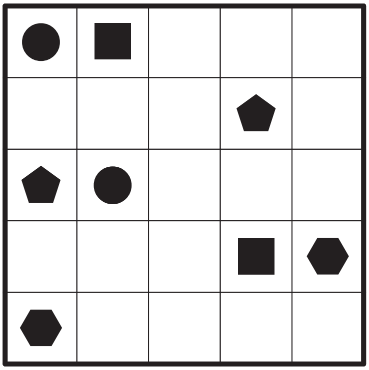
هل يمكنك أن ترسم خطوطًا منفصلة للربط بين كل زوج من الأشكال المتطابقة معًا؟

الخطوط لا يمكن أن تلمس أو تمر من فوق بعضها البعض، ولا يمكن لأكثر من خط أن يمر من أي مربع في الشكل. وكل خط يجب أن يسير بشكل أفقي أو رأسي فقط، وغير مسموح بالخطوط القطرية.

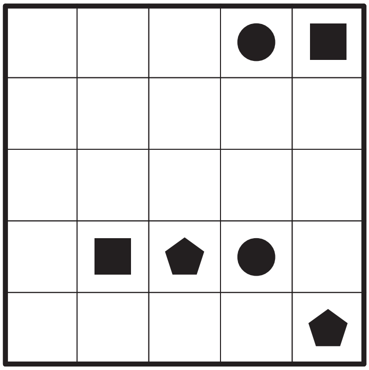
انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:



أ)



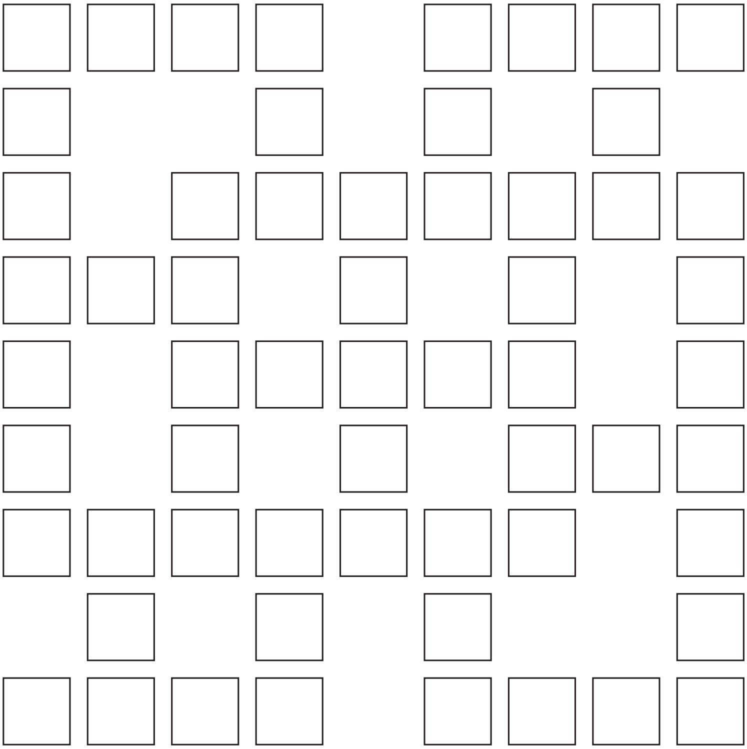
ب)



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 98 4/19/2023 12:33:33 ص

الوقت ....

هــل يمكنــك وضــع الأرقــام التاليــة فــي الشــكل؟ كل رقــم يجــب كتابتــه بشــكل أفقــي أو رأســي، وكل رقــم يســتخدم مــرة واحــدة فقــط. الأرقــام مصنفــة حســب طولهــا لمســاعدتك علــى معرفــة أي رقــم يناســب أي فــراغ فــي الشــكل؟



أرقام ثلاثية		أرقام رباعية	أرقام خماسية	أرقام سباعية
111	491	1149	11095	1382187
139	541	1207	28130	2531821
272	808	4246	38059	4838339
402	935	4739	86525	9101955

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 99 4/19/2023 12:33:33 ص

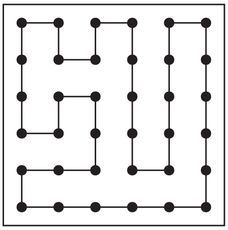
اللعبة الذهنية 79

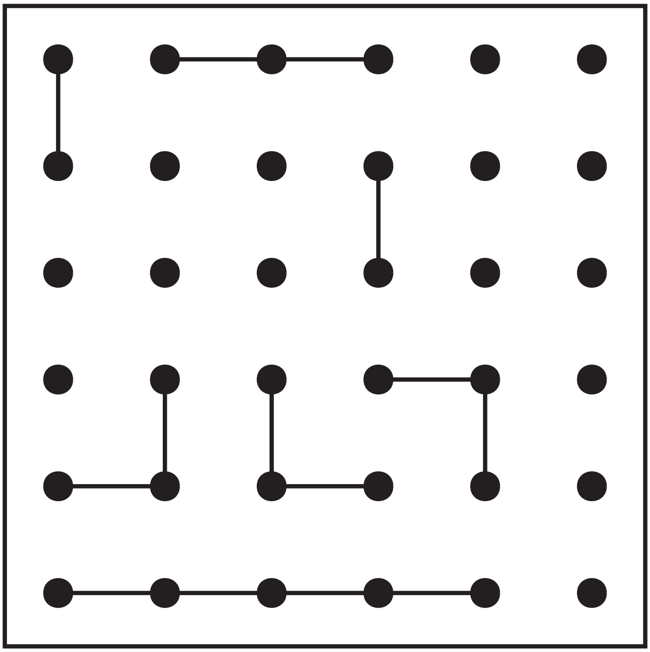
الوقت ....

هل يمكن أن تصل بين كل النقاط عن طريق حلقة متصلة واحدة تمر على كل النقاط؟

يمكن فقط أن تستخدم خطوطًا مستقيمة بشكل أفقي أو رأسي لتوصيل النقاط، ولا يمكن للحلقة أن تلمس أو تمر فوق غيرها. بعض أجزاء الحلقة مرسوم بالفعل وذلك لمساعدتك في البداية.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:





5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 100 4/19/2023 12:33:34 ص

وقت الألغاز! كم عدد الأسئلة التي يمكنك الإجابة عليها بشكل صحيح من أسئلة الاختيار من متعدد التالية؟

1. كم عدد اللاعبين الموجودين في فريق كرة القدم، دون حساب اللاعبين الاحتياطيين؟

أ. 9 ب. 11

ج. 13 د. 15 ....

2. أي من الرياضات التالية تتضمن ضرب كرة مضغوطة كالقرص؟

أ. هوكي الجليد ب. تنس الطاولة

ج. كرة الريشة د. كرة السلة ....

3. أي من الدول الحديثة أقيمت فيها الألعاب الأوليمبية القديمة؟

أ. إيطاليا ب. إسبانيا

ج. اليونان د. البرتغال ....

4. كم عدد الحلقات الموجودة في شعار الأوليمبياد؟

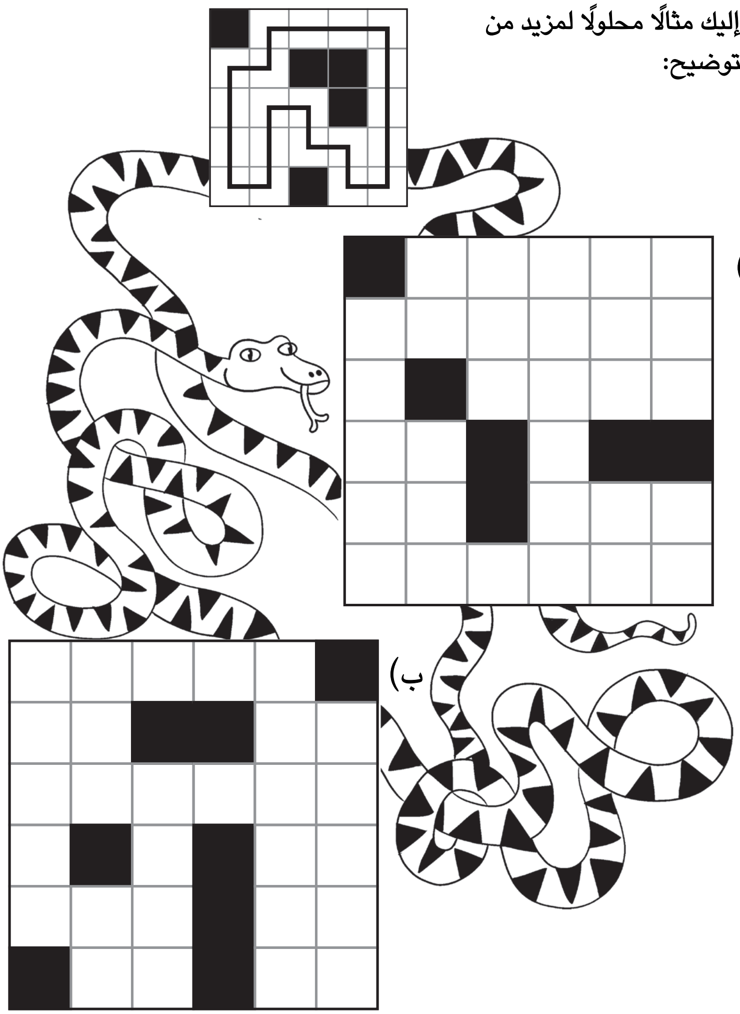
أ. ثلاث حلقات ب. خمس حلقات

ج. سبع حلقات د. تسع حلقات ....

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 101 4/19/2023 12:33:34 ص

في اللعبتين التاليتين، هل يمكنك أن ترسم حلقة تمر على جميع المربعات البيضاء؟ يمكن للحلقة أن تسير فقط أفقيًا أو رأسيًا بين المربعات المتجاورة، ولا يمكن أن تمر على أي مربع إلا مرة واحدة فقط.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 102 4/19/2023 12:33:36 ص

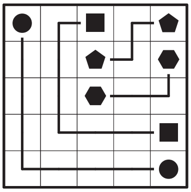
اللعبة الذهنية 82

الوقت ....

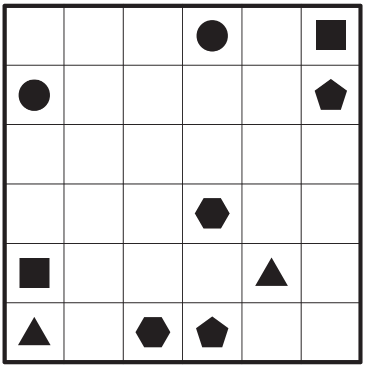
هل يمكنك أن ترسم خطوطًا منفصلة للربط بين كل زوج من الأشكال المتطابقة معًا؟

الخطوط لا يمكن أن تلمس أو تمر من فوق بعضها البعض، ولا يمكن لأكثر من خط أن يمر من أي مربع في الشكل. وكل خط يجب أن يسير بشكل أفقي أو رأسي فقط، وغير مسموح بالخطوط القطرية.

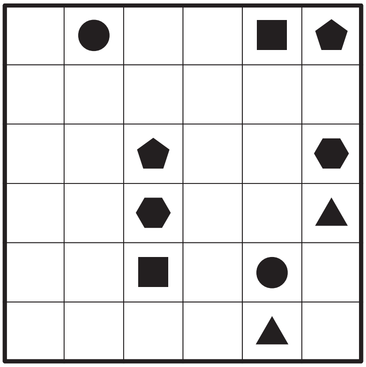
انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:



أ)



ب)

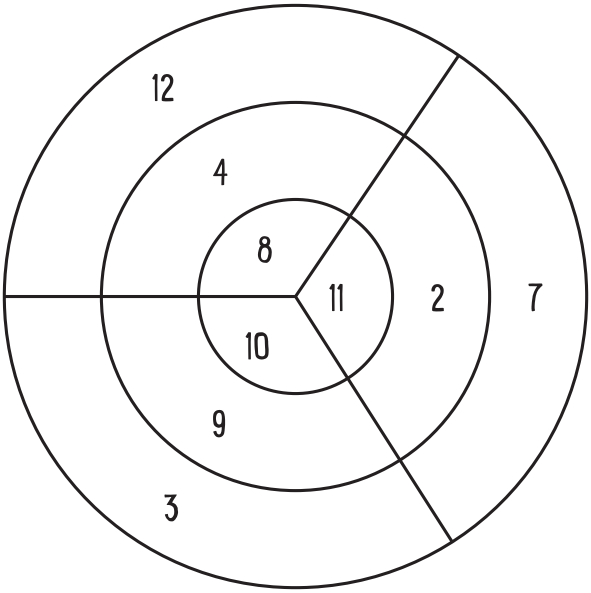


اللعبة الذهنية 83

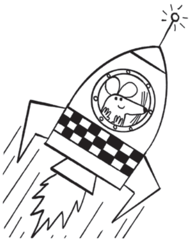
الوقت ....

هل يمكنك أن تحصل على النواتج المطلوبة في الأسفل باختيار رقم من كل حلقة في الشكل التالي، ثم تجمع الأرقام كلها معًا؟

على سبيل المثال، يمكنك أن تحصل على الناتج 13 باختيار 8 من الحلقة الداخلية، و2 من الحلقة الوسطى، و3 من الحلقة الخارجية.



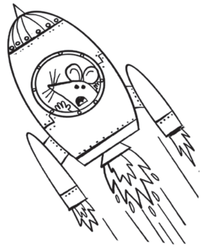
النواتج المطلوبة



18 = ...

21 = ...

29 = ...



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 104 4/19/2023 12:33:37 ص

اللعبة الذهنية 84

الوقت ....

هل يمكنك أن تكتشف ماذا يحدث في كل متتابعة عددية تالية، ثم تكتشف الرقم الذي يجب أن يأتي بعد ذلك؟

علـى سـبيل المثـال، إذا كانـت الأرقـام هـي 15، 17، 19، 21، 23 فـإن المتتابعـة تشـير إلـى «إضافـة 2 كل مـرة»، وبالتالـي سـيكون الرقـم التالـي 25.

1) 83 78 73 68 63 58 ______

2) 1 2 4 8 16 32 ______

3) 989 878 767 656 545 434 ______

4) 4 5 9 14 23 37 ______

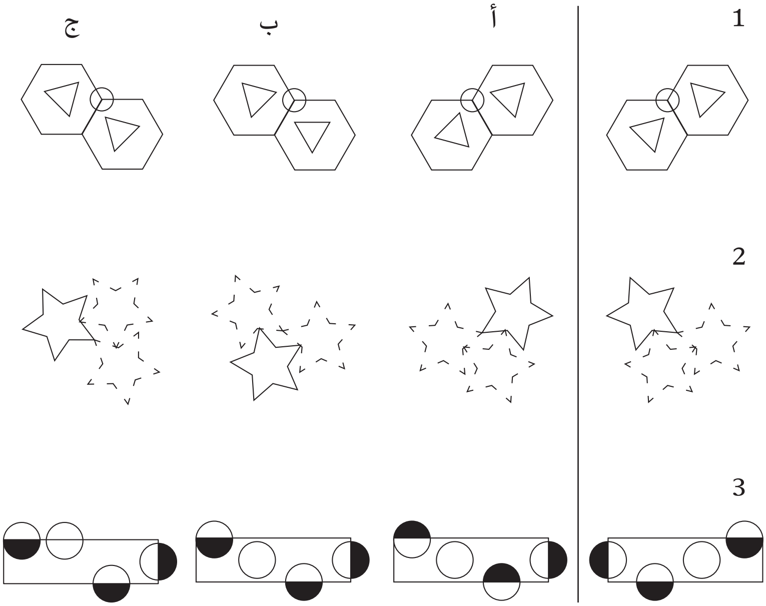
5) 1 4 9 16 25 36 ______

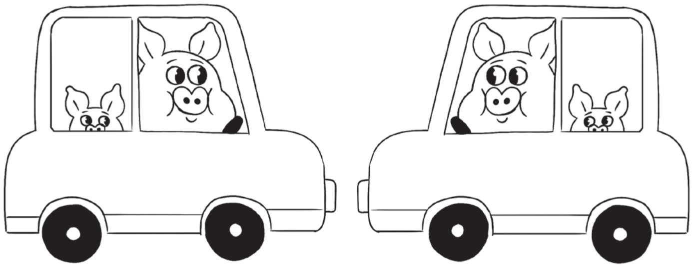
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 105 4/19/2023 12:33:37 ص

اللعبة الذهنية 85

الوقت ....

لـكل صـورة علـى اليميـن، أيٌّ مـن الصــور الثـلاث الموجـودة علـى اليســار ســتكون هــي النتيجــة الصحيحــة إذا مــا انعكســت الصــورة كمــا لــو أنهــا أمــام مــرآة؟

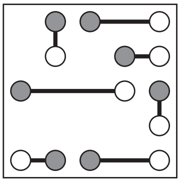


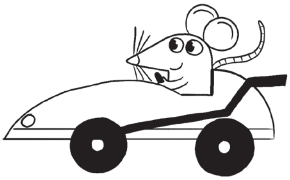


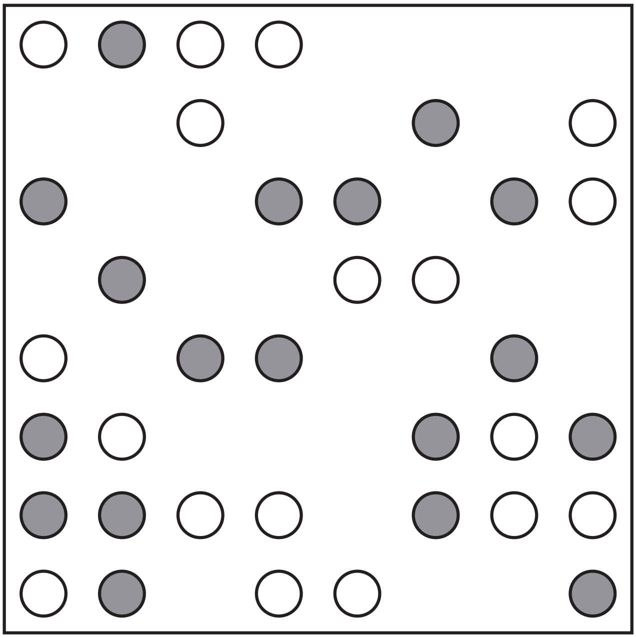
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 106 4/19/2023 12:33:38 ص

ارسم خطوطًا أفقية ورأسية للتوصيل بين كل زوج من الدوائر، بحيث يحتوي كل زوج على دائرة بيضاء وأخرى رمادية. لا يمكن للخطوط التي ترسمها أن تتقاطع فيما بينها، ولا يمكن أن تمر فوق أي دائرة.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:







5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 107 4/19/2023 12:33:39 ص

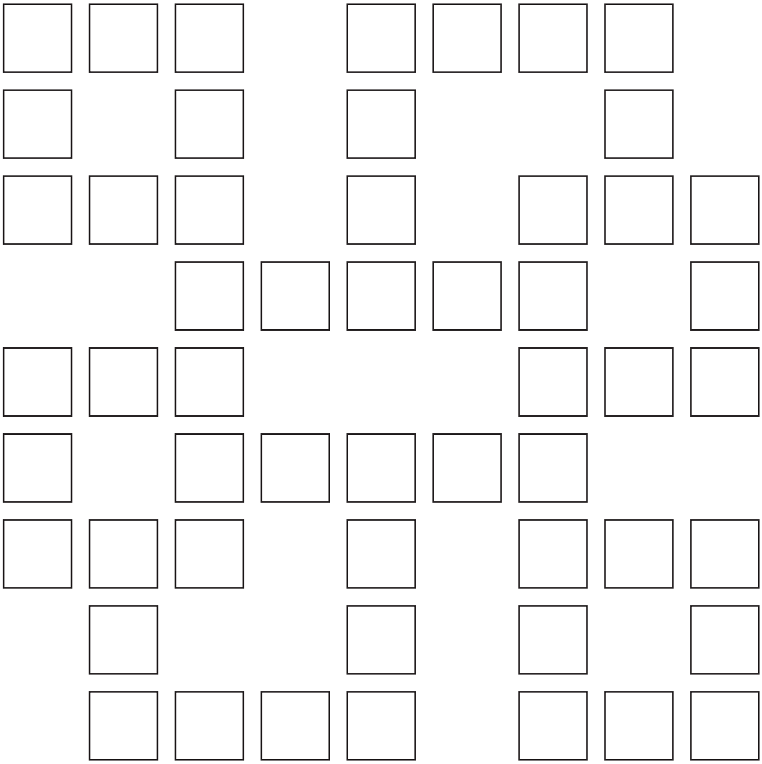
اللعبة الذهنية 87

هل يمكنك وضع الأرقام التالية في الشكل الموجود في الصفحة المقابلة؟ كل رقم يجب كتابته بشكل أفقي أو رأسي، وكل رقم يستخدم مرة واحدة فقط. الأرقام مصنفة حسب طولها لمساعدتك على معرفة أي رقم يناسب أي فراغ في الشكل؟

أرقام ثلاثية	أرقام رباعية	أرقام خماسية	أرقام سباعية
140	3196	30860	7803445
145	3263	49305	9075255
248	3648		
322	7096		
414			
461			
467			
530			
608			
637			
681			
738			
880			
926			

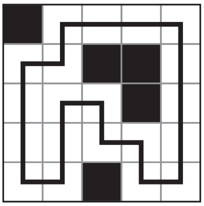
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 108 4/19/2023 12:33:40 ص

الوقت ....

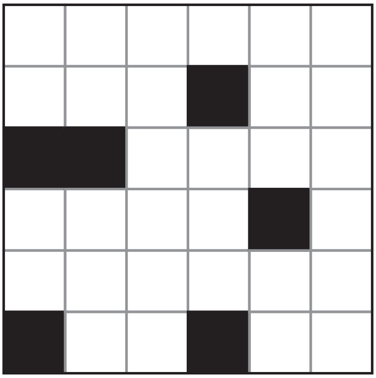


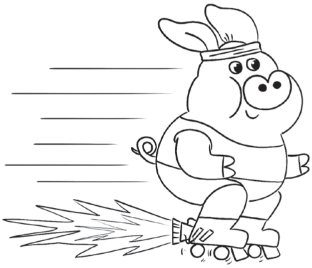
في اللعبتين التاليتين، هل يمكنك أن ترسم حلقة تمر على جميع المربعات البيضاء؟ يمكن للحلقة أن تسير فقط أفقيًّا أو رأسيًّا بين المربعات المتجاورة، ولا يمكن أن تمر على أي مربع إلا مرة واحدة فقط.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح:

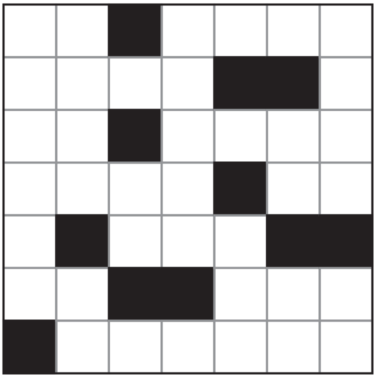


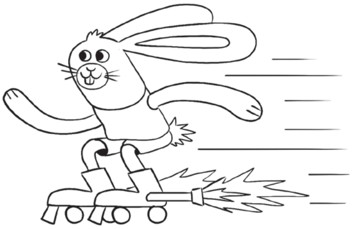
أ)





ب)





5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 110 4/19/2023 12:33:42 ص

الوقت .... اللعبة الذهنية 89

هل يمكنك وضع الحروف من «أ» إلى «ح» في المربعات الخالية، بحيث لا يتكرر أي حرف أكثر من مرة في كل صف أو كل عمود؟ وكذلك لا يمكن للمربعات التي تحمل نفس الحرف أن تتلامس بأي اتجاه حتى قطريًّا؟

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

أ	ج	ح	ت	ب	ث
ب	ث	أ	ج	ح	ت
ج	ح	ت	ب	ث	أ
ت	ب	ث	أ	ج	ح
ث	أ	ج	ح	ت	ب
ح	ت	ب	ث	أ	ج

		ج	أ		
	ت			ث	
ج					ح
ت					ث
	ج			ت	
		ت	ث		

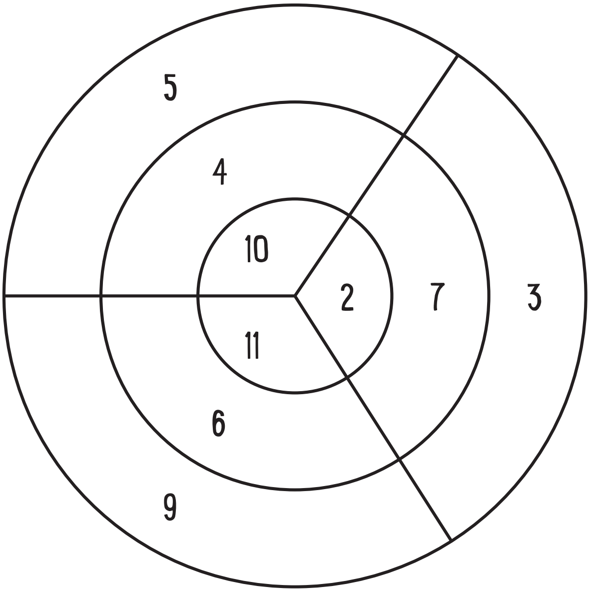
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 111 4/19/2023 12:33:42 ص

اللعبة الذهنية 90

الوقت ....

هـل يمكنـك أن تحصـل علـى النواتـج المطلوبـة فـي الأسـفل باختيـار رقـم مـن كل حلقـة فـي الشـكل التالـي، ثـم تجمـع الأرقـام كلهـا معًـا؟

على سبيل المثال، يمكنك أن تحصل على الناتج 9 باختيار 2 من الحلقة الداخلية، و4 من الحلقة الوسطى، و3 من الحلقة الخارجية.

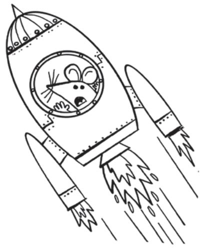


النواتج المطلوبة:

12 = ...

15 = ...

25 = ...



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 112 4/19/2023 12:33:43 ص

الوقت ....

اللعبة الذهنية 91

هــل يمكنــك أن تمــلأ المربعــات الخاليــة بحيــث يحتــوي كل شــكل علــى الأرقــام مــن 1 إلــى 25 فــي كل مربــع؟ هنــاك فقــط قاعــدة واحــدة، وهــي أنــه يجــب عليــك أن تكــون قــادرًا علــى البــدء بالرقــم «1» ثــم تنتقــل إلــى الرقــم «2»، ثــم «3»، ثــم «4»، بالانتقــال فقــط إلــى المربعــات المتلامســة. يمكنــك فقــط الانتقــال يســارًا ويمينًــا ولأعلــى ولأســفل بيــن المربعــات، ولكــن لا يمكــن الانتقــال قطريًّــا.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

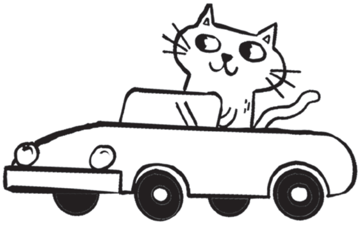
1	6	7	14	15
2	5	8	13	16
3	4	9	12	17
24	23	10	11	18
25	22	21	20	19

أ)

21	22	23	24	
	18		14	
	4	3	2	1

ب)

7				
8			19	
9		17		23
	1			24
				25



اللعبة الذهنية 92

الوقت ....

وقــت الألغــاز! كــم عــدد الأســئلة التــي يمكنــك الإجابــة عليهــا بشــكل صحيــح مــن أســئلة الاختيــار مــن متعــدد التاليــة؟

1. أي من المحيطات التالية هو الأكبر في العالم؟

أ. الهندي **ب. الأطلنطي**

ج. الهادي **د. القطبي** ....

2. أي مـن الحيوانـات البحريـة التاليـة يعـد مـن أنـواع السـمك؟ الحيوانـات الأخـرى كلهـا مـن الثدييـات.

أ. الحوت **ب. الدولفين**

ج. القرش **د. الفقمة (عجل البحر)** ....

3. أي من الحيوانات التالية تصنع ضوءًا بنفسها لجذب الطعام؟

أ. أبو الشص **ب. السلحفاة البحرية**

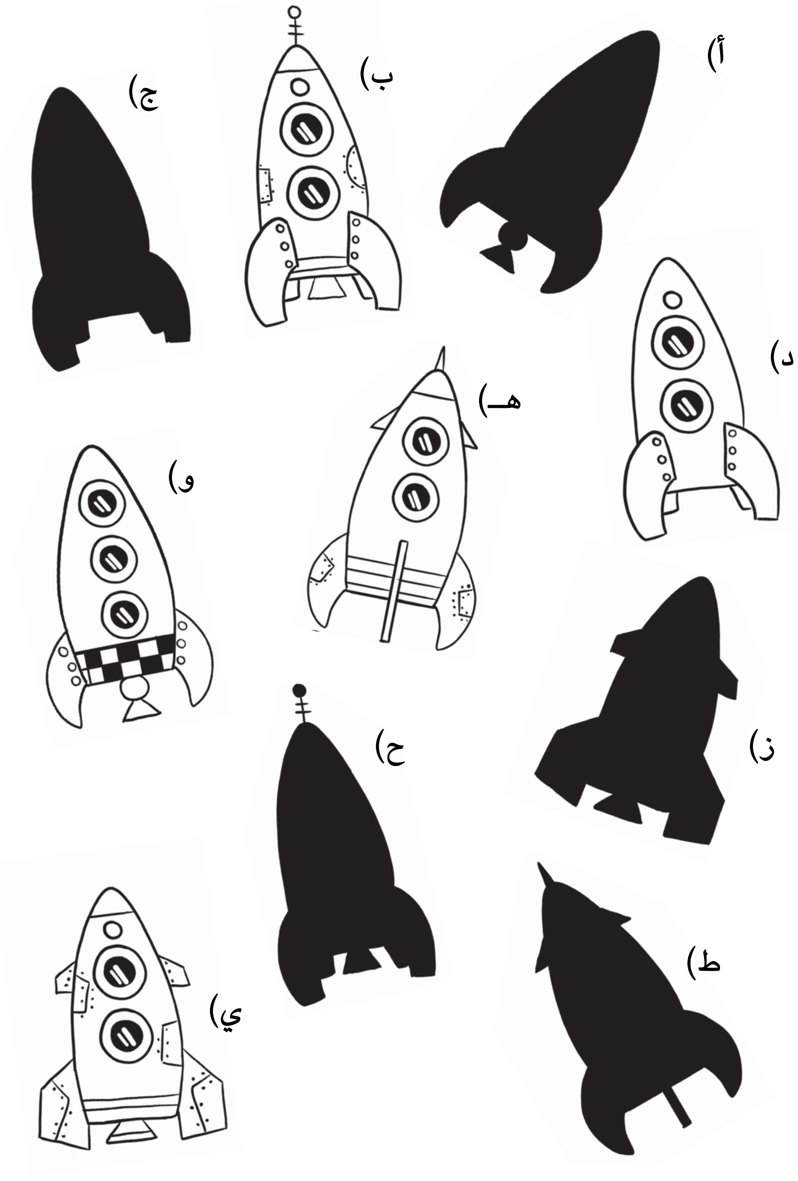
ج. سمك الباراكودا **د. سمك الرقيطة** ....

4. أي مــن المخلوقــات البحريــة التاليــة يمكنــه أن يَبُــخَّ حبــرًا لإبعــاد الأســماك المفترســة عنــه؟

أ. الحبار **ب. الفقظ**

ج. المحار **د. الينفوخية** ....

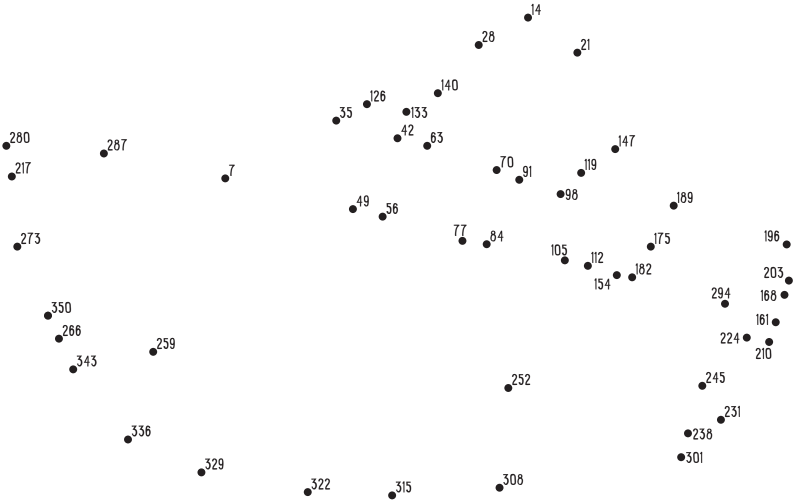
هل يمكنك توصيل الصور الظلية بما يناسبها من الصور التالية؟

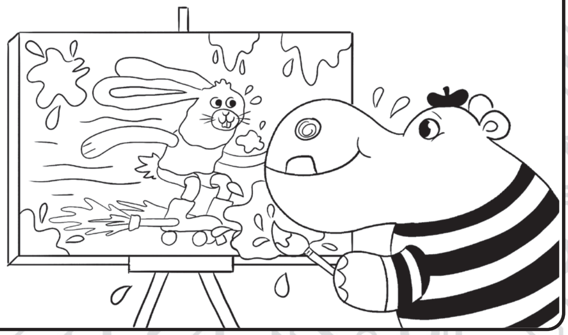


اللعبة الذهنية 94

الوقت ....

ارسم خطوطًا تصل بين النقاط بالترتيب التصاعدي للأرقام التي تقبل القسمة على 7 بداية من الرقم 7.

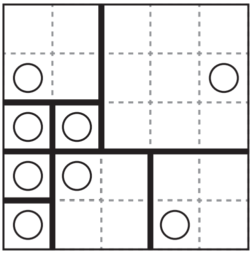


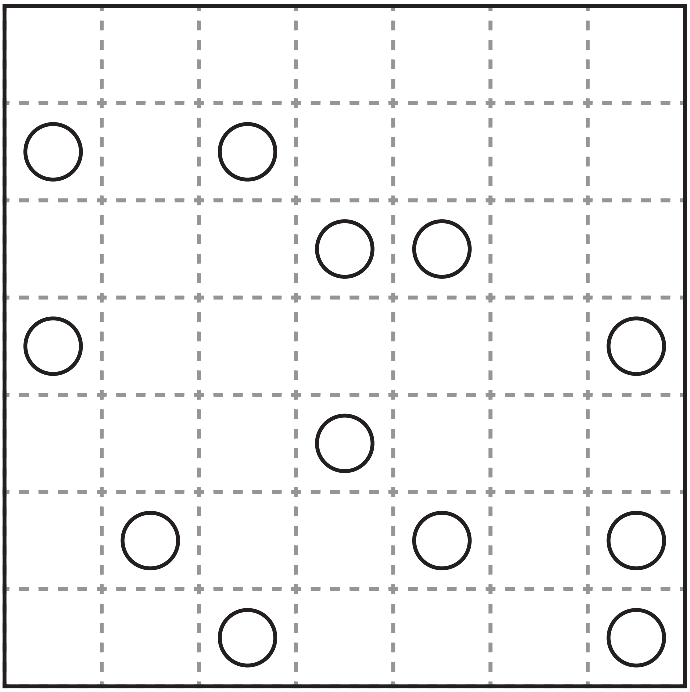


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 116 4/19/2023 12:33:49 ص

ارسم خطوطًا على الخطوط المنقطة لتقسيم الشكل إلى مربعات غير متساوية الأحجام ودون أن تترك أيّ منطقة في الشكل غير مستخدمة. كل مربع يجب أن يحتوي على دائرة واحدة فقط.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:



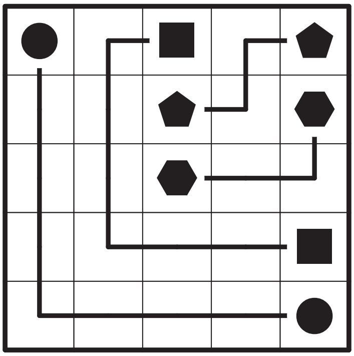


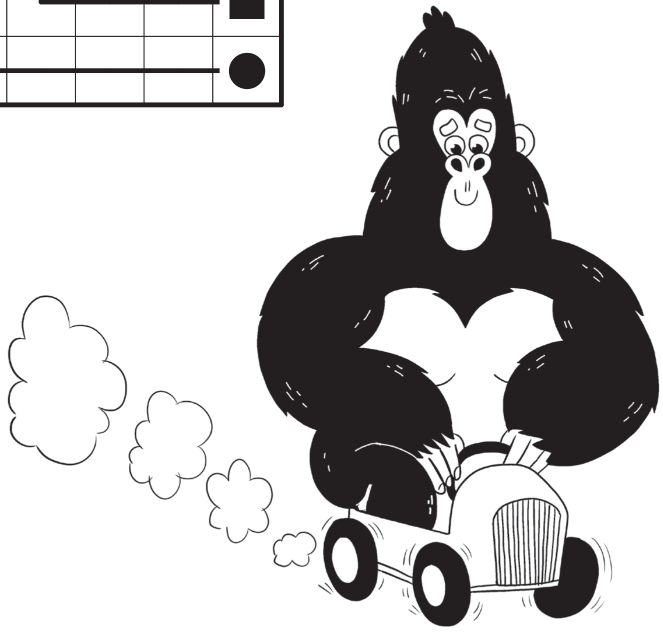
اللعبة الذهنية 96

هل يمكنك أن ترسم خطوطًا منفصلة للربط بين كل زوج من الأشكال المتطابقة معًا؟

الخطوط لا يمكن أن تلمس أو تمر من فوق بعضها البعض، ولا يمكن لأكثر من خط أن يمر من أي مربع في الشكل. وكل خط يجب أن يسير بشكل أفقي أو رأسي فقط، وغير مسموح بالخطوط القطرية.

انظر إلى المثال المحلول التالي لمزيد من التوضيح:

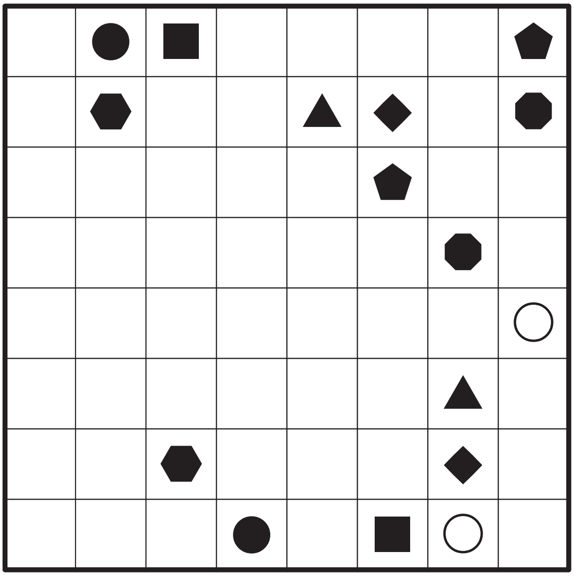




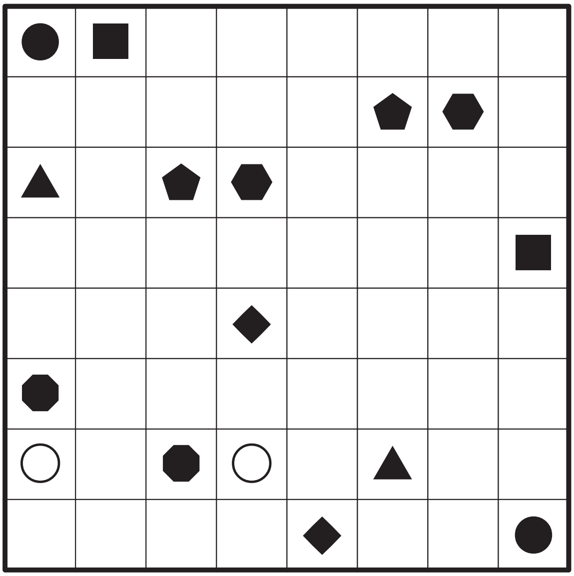
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 118 4/19/2023 12:33:51 ص

الوقت ....

أ)



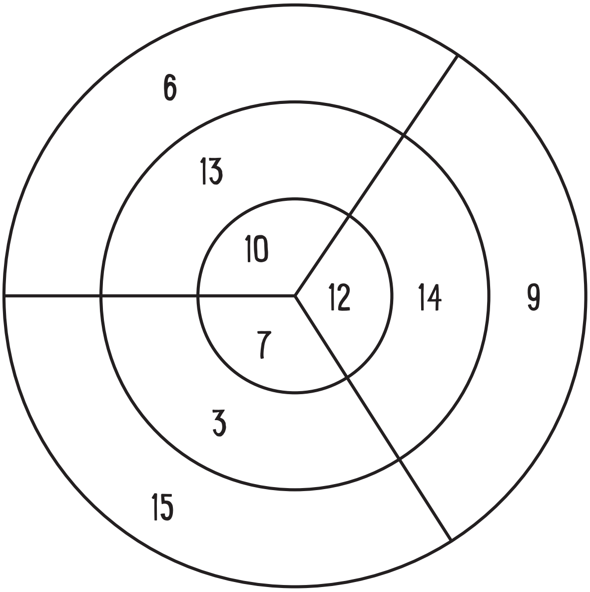
ب)



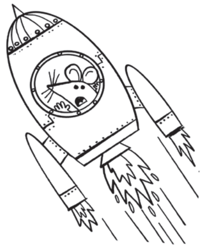
الوقت ....

هل يمكنك أن تحصل على النواتج المطلوبة في الأسفل باختيار رقم من كل حلقة في الشكل التالي، ثم تجمع الأرقام كلها معًا؟

على سبيل المثال، يمكنك أن تحصل على الناتج 16 باختيار 7 من الحلقة الداخلية، و3 من الحلقة الوسطى، و6 من الحلقة الخارجية.



النواتج المطلوبة



= 24 ....

= 28 ....

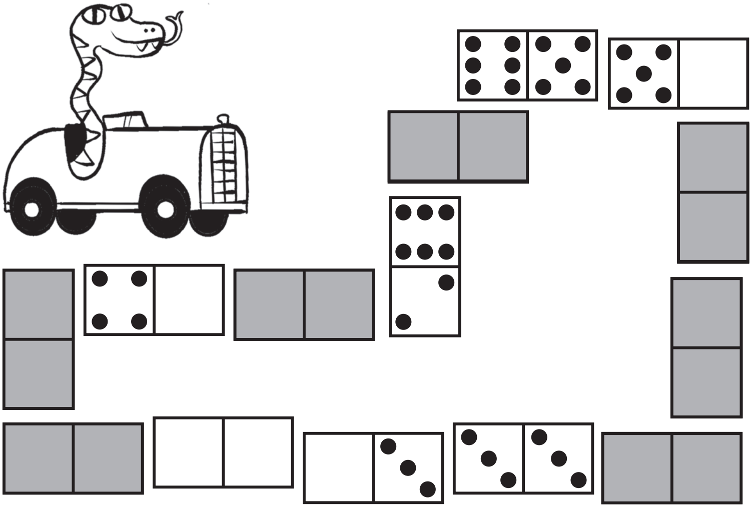
= 33 ....

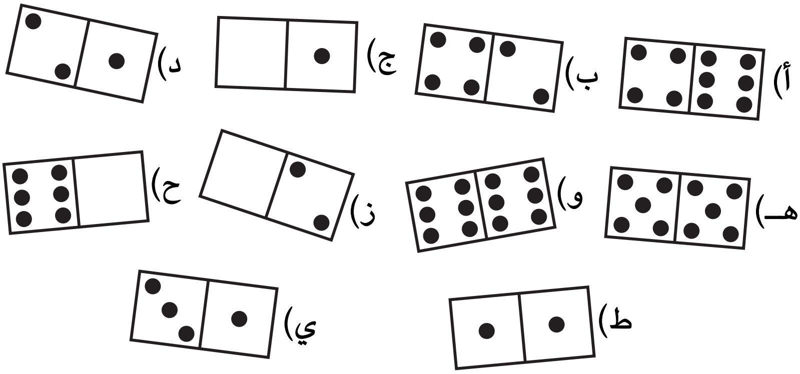
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 120 4/19/2023 12:33:52 ص

الوقت ....

اللعبة الذهنية 98

هل يمكنك العثور على سبع قطع دومينو لتكتمل الحلقة؟ ضع قطعة واحدة من قطع الدومينو المبعثرة في الأسفل في المنطقة المظللة حتى تكتمل الحلقة، ولكن دون استخدام أي قطعة لأكثر من مرة. يمكن لقطع الدومينو أن تتلامس فيما بينها إذا كان الطرفان المتلامسان يحملان نفس عدد النقاط السوداء. ما قطع الدومينو الثلاثة التي ستتبقى؟



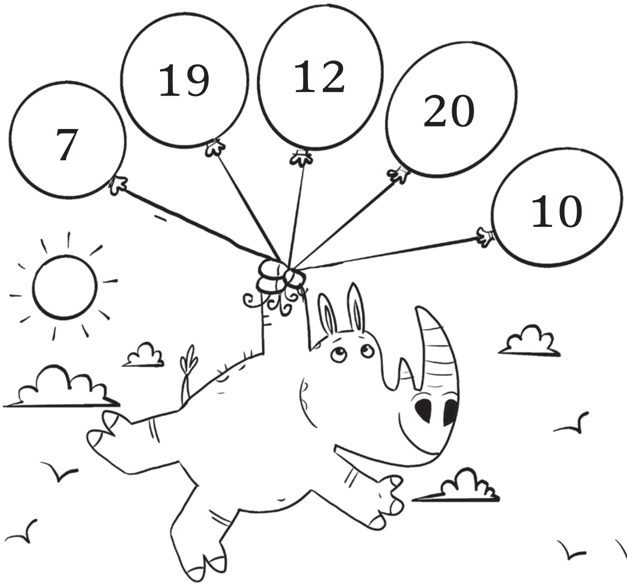


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 121
4/19/2023 12:33:53 ص

اللعبة الذهنية 99

الوقت ....

إذا كان معك مجموعة البالونات التالية، وكل بالونة مكتوب عليها رقم:



فأي بالونات ستقوم بفرقعتها حتى يصبح مجموع الأرقام الموجود على البالونات المتبقية يساوي النواتج التالية؟ على سبيل المثال، يمكن الحصول على الناتج 17 بفرقعة كل البالونات ماعدا البالونة 7 والبالونة 10 حيث إن 7+10=17.

النواتج

32= ....

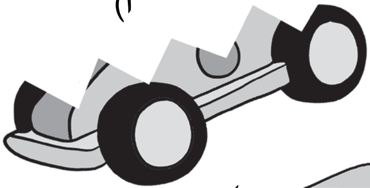
26= ....

30= ....

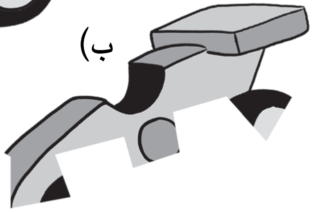
الوقت .... اللعبة الذهنية 100

هذه الصورة انقسمت إلى قطعتين بأربع طرق مختلفة. هل يمكنك أن تصل بين كل نصف والنصف الآخر الملائم له؟

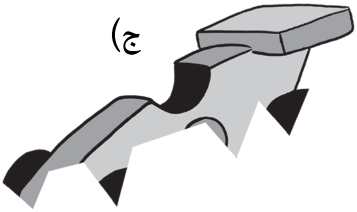
أ)



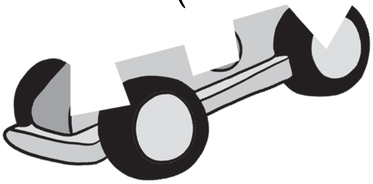
ب)



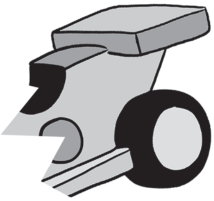
ج)



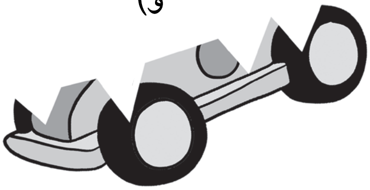
د)



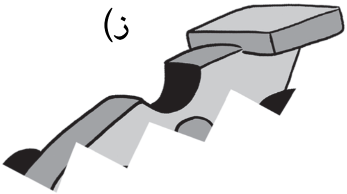
هـ)



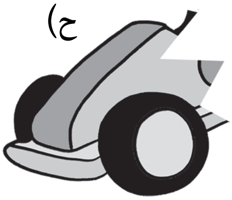
و)



ز)



ح)

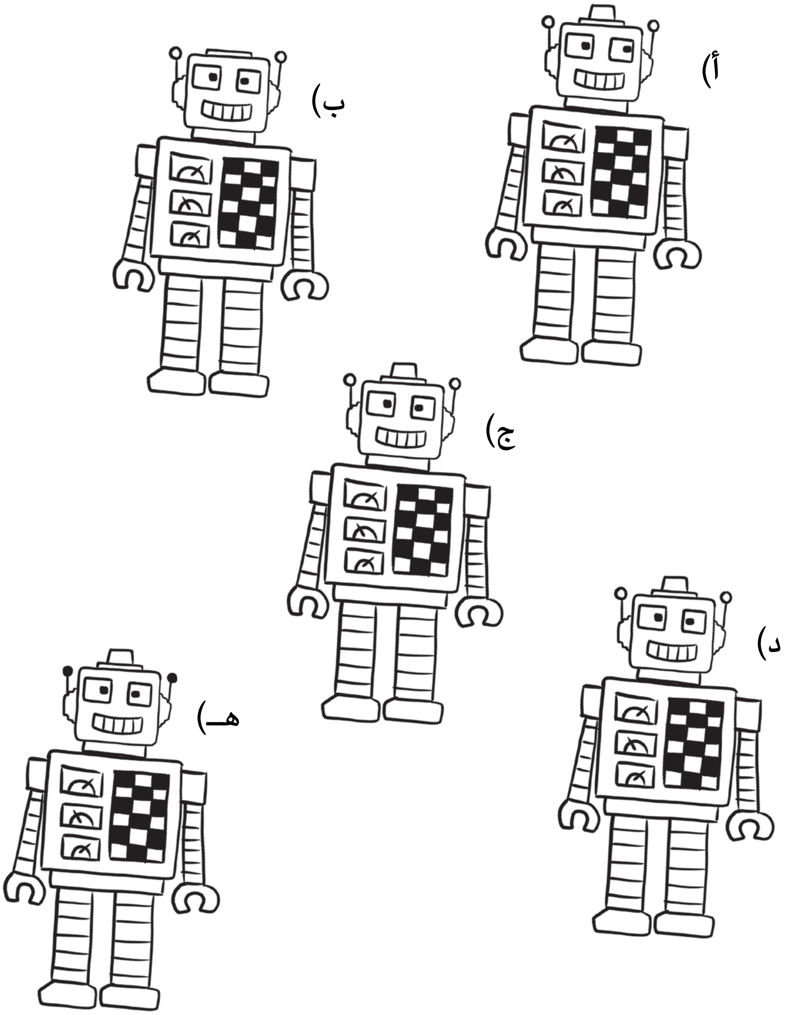


5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 123 4/19/2023 12:33:57 ص

اللعبة الذهنية 101

الوقت ....

هــذه الصــور كلهــا تبــدو متطابقــة، ولكــن فــي الحقيقــة اثنتــان فقــط منهــا متطابقتــان، فمــا همــا؟



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 124 4/19/2023 12:33:58 ص

الإجابات

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 125 4/19/2023 12:34:00 ص

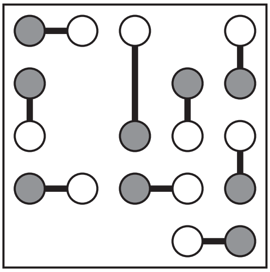
الإجابات

اللعبة الذهنية 1

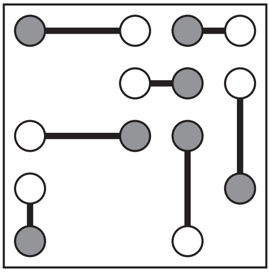
الصورة المختلفة هي ج.

اللعبة الذهنية 2

أ)



ب)



اللعبة الذهنية 3

أ)

5
10
17
6
24
8

ب)

7
3
4
36
18
5

ج)

7
10
2
20
5
16

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 126 4/19/2023 12:34:02 ص

اللعبة الذهنية 4

يوجد 25 مستطيلا في الشكل.

اللعبة الذهنية 5

1. د. المشتري

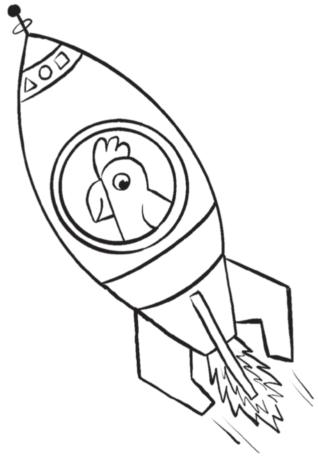
2. ب. 1969

3. أ. درب التبانة

4. د. 52 أسبوعًا

اللعبة الذهنية 6

ب و ج



الإجابات

اللعبة الذهنية 7

أ)

4	2	1	3
3	1	4	2
2	4	3	1
1	3	2	4

ب)

2	4	3	1
1	3	4	2
4	2	1	3
3	1	2	4

ج)

3	2	4	1
1	4	3	2
2	3	1	4
4	1	2	3

اللعبة الذهنية 8

6	6	6	4	1	5	3	5	8
2	8	3	9	9	8	6	8	1
8	6	7	8	8	6	9	1	6
8	9	2	3	3	7	2	5	8
3	2	8	1	9	6	6	6	6
8	3	7	6	6	9	4	9	5
2	8	5	1	9	4	7	4	8
5	2	5	4	6	8	5	5	1
3	4	0	0	1	8	2	1	5

اللعبة الذهنية 9

20: فرقعة البالونات التي تحمل الأرقام 10، و6، و7.

23: فرقعة البالونتين اللتين تحملان الرقمين 15، و5.

26: فرقعة البالونتين اللتين تحملان الرقمين 10، و7.

الإجابات

اللعبة الذهنية 10

أ)

30
13 17
5 8 9

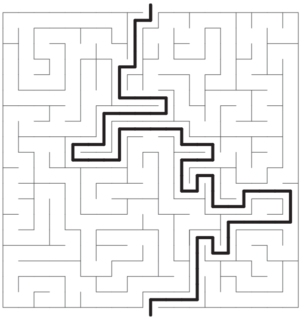
ب)

23
12 11
9 3 8

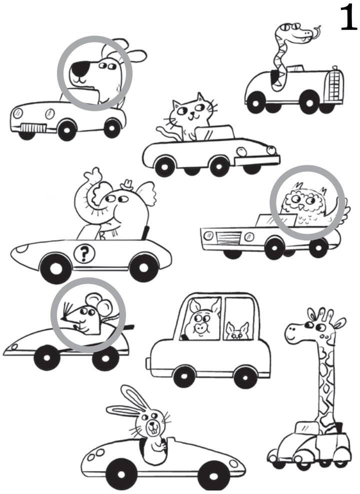
ج)

29
16 13
7 9 4

اللعبة الذهنية 11



اللعبة الذهنية 12



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 129 4/19/2023 12:34:06 ص

الإجابات

اللعبة الذهنية 13

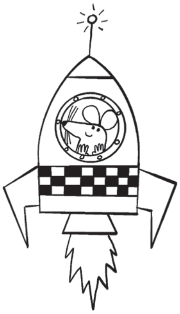
أ)

6	5	4	1
7	8	3	2
16	9	10	11
15	14	13	12

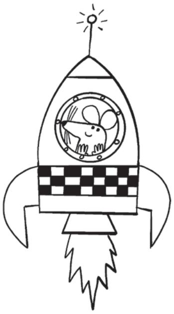
ب)

15	16	5	4
14	13	6	3
11	12	7	2
10	9	8	1

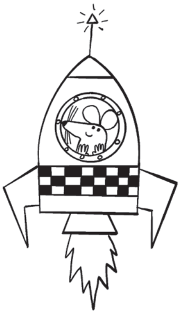
اللعبة الذهنية 14



أ مع هـ



ب مع و

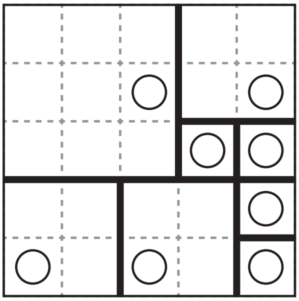


ج مع د

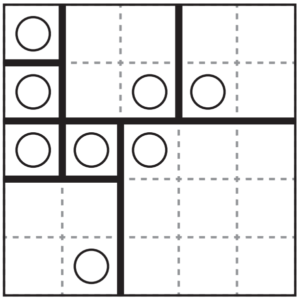
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 130 4/19/2023 12:34:06 ص

اللعبة الذهنية 15

أ)

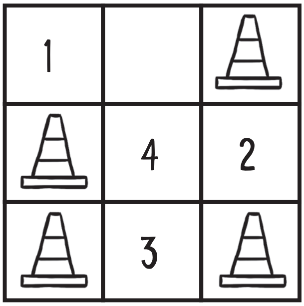


ب)

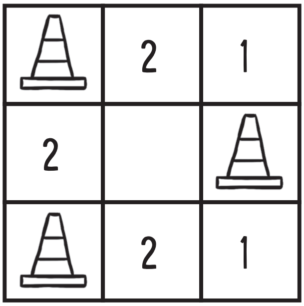


اللعبة الذهنية 16

أ)



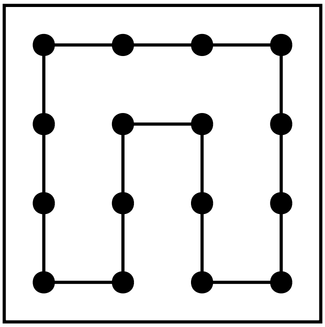
ب)



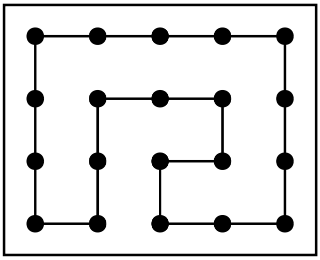
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 131
4/19/2023 12:34:07 ص

اللعبة الذهنية 17

أ)



ب)



اللعبة الذهنية 18

9	2	6	3	4		
8		2		2	2	9
2	2	8	8	5		1
9		1		5		5
9		8	9	9	4	2
8	9	5		6		9
		4	6	8	7	8

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 132 4/19/2023 12:34:07 ص

اللعبة الذهنية 19

1) 15 – طرح 10 في كل خطوة

2) 43 – طرح 11 في كل خطوة

3) 29 – إضافة 3 في كل خطوة

4) 1 – القسمة على 3 في كل خطوة

5) 30 – إضافة 2، 3، 4، 5، 6، وهكذا، في كل خطوة

اللعبة الذهنية 20

الإجابة هي المكعب «أ». المكعبان «ب» و«د» لهما جوانب لم تظهر في الصورة، بينما المكعب «ج» فبه صورة السهمين وهما لا يشيران إلى الاتجاه الصحيح.

اللعبة الذهنية 21

1. أ. آسيا
2. د. السويد
3. ب. أستراليا
4. ج. النمسا

الإجابات

اللعبة الذهنية 22

أ)

4	2	3	1
1	3	4	2
3	1	2	4
2	4	1	3

ب)

2	1	4	3
3	4	1	2
4	2	3	1
1	3	2	4

ج)

4	2	1	3
1	3	4	2
2	4	3	1
3	1	2	4

اللعبة الذهنية 23

أ)

55			
31	24		
15	16	8	
5	10	6	2

ب)

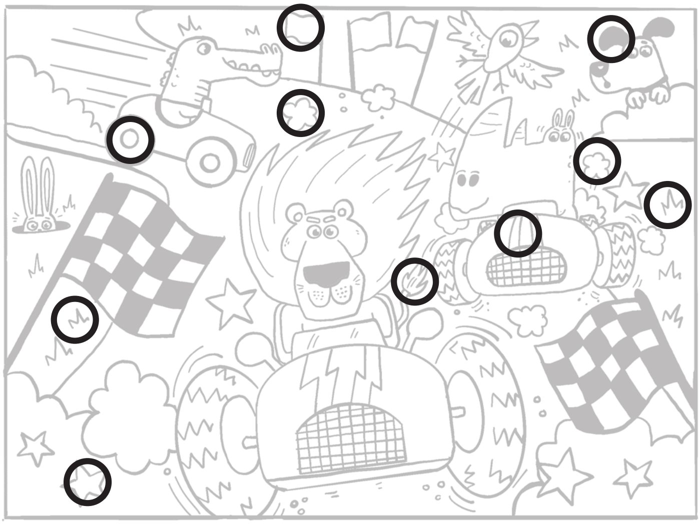
46			
27	19		
15	12	7	
7	8	4	3

ج)

63			
31	32		
14	17	15	
7	7	10	5

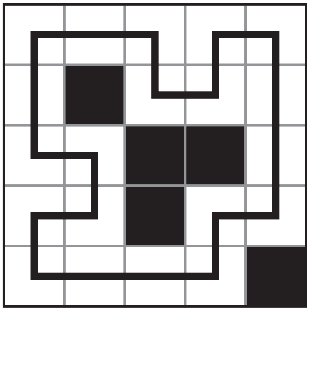
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 134 4/19/2023 12:34:07 ص

اللعبة الذهنية 24

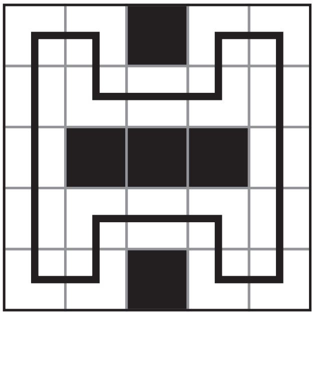


اللعبة الذهنية 25

أ)

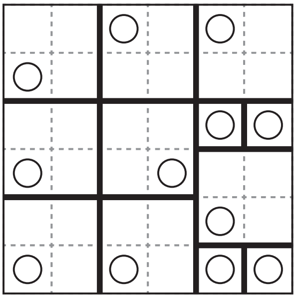


ب)

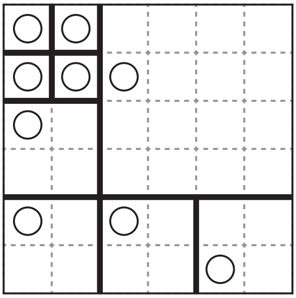


اللعبة الذهنية 26

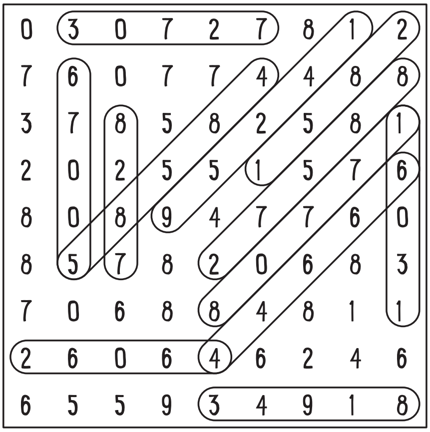
أ)



ب)



اللعبة الذهنية 27



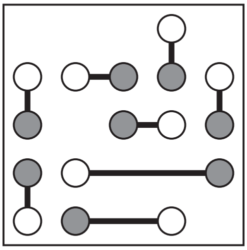
اللعبة الذهنية 28

30 مكعبًا – ستة مكعبات في الطبقة العلوية، و10 مكعبات في الطبقة الوسطى، و14 مكعبًا في الطبقة السفلية.

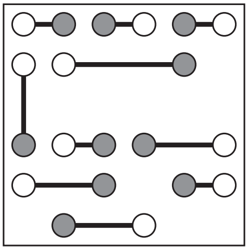
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 136
4/19/2023 12:34:08 ص

اللعبة الذهنية 29

أ)



ب)

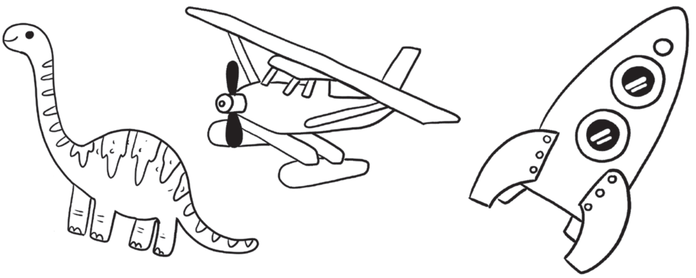


اللعبة الذهنية 30

	2		7	9	8	1
5	0	3	2		1	
	3		0		0	
	9	0	5	8	2	
	8		0		1	
	7		3	8	8	1
2	0	6	8		9	

اللعبة الذهنية 31

الألعاب التي تم حذفها هي:



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 137 4/19/2023 12:34:08 ص

اللعبة الذهنية 32

أ)

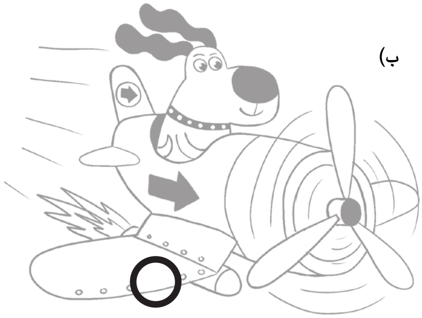
14	15	16	1
13	12	3	2
10	11	4	5
9	8	7	6

ب)

13	12	11	10
14	1	8	9
15	2	7	6
16	3	4	5

اللعبة الذهنية 33

ب)



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 138
4/19/2023 12:34:09 ص

اللعبة الذهنية 34

أ)	ب)	ج)
20	16	16
34	4	15
16	2	21
32	20	3
8	36	12
6	6	36

اللعبة الذهنية 35

$4 + 5 = 9$

$8 + 7 = 15$

$9 + 12 = 21$

اللعبة الذهنية 36

اللغز 1

«ب». في كل مرة تتحرك الدائرة الرمادية في اتجاه عقارب الساعة حول الصندوق، وتتم إضافة مقطع إضافي من الخط الأسود.

اللغز 2

«ج». في كل خطوة، الدائرة المركزية تدور بزاوية 45 درجة عكس اتجاه عقارب الساعة، وكذلك يضاف خط قطري في زاوية أخرى من الشكل عكس اتجاه عقارب الساعة.

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 139 4/19/2023 12:34:09 ص

اللعبة الذهنية 37

ب) أ) ج)

هـ) و) د)

اللعبة الذهنية 38

أ)

2		2
2		2
1	1	

ب)

	2		1
	4		2
1			1

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 140 4/19/2023 12:34:11 ص

اللعبة الذهنية 39

أ)

3		2	>	1
		^		
1		3		2
2		1		3

ب)

2		3		1
3		1		2
		^		
1		2	<	3

اللعبة الذهنية 40

1. يوجد 28 يومًا في هذه الفترة.
2. يتبقى 34 يومًا حتى يوم عيد ميلادي.
3. التاريخ الموافق هو السادس عشر من سبتمبر.
4. سيوجد ثمانية أيام من أيام الأربعاء.
5. سيكون يوم الاثنين.

اللعبة الذهنية 41

أ)

2	3	5	1	6	4
5	1	4	6	3	2
4	6	3	2	1	5
6	4	1	5	2	3
3	2	6	4	5	1
1	5	2	3	4	6

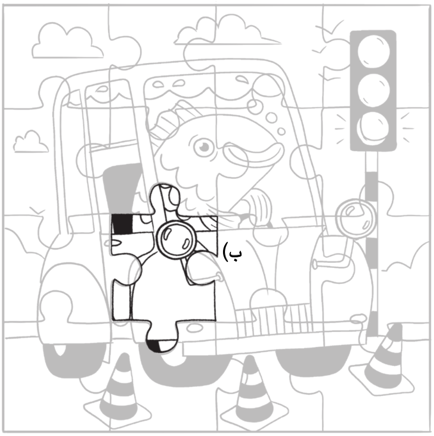
ب)

3	2	1	6	5	4
4	5	2	3	1	6
1	6	5	4	2	3
6	1	3	5	4	2
2	3	4	1	6	5
5	4	6	2	3	1

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 141 4/19/2023 12:34:11 ص

الإجابات

اللعبة الذهنية 42



اللعبة الذهنية 43

أ)	ب)	ج)
16	7	6
4	28	12
7	8	2
14	16	14
31	4	7
13	2	11

الإجابات

اللعبة الذهنية 44

أ)

74
35 39
16 19 20
6 10 9 11

ب)

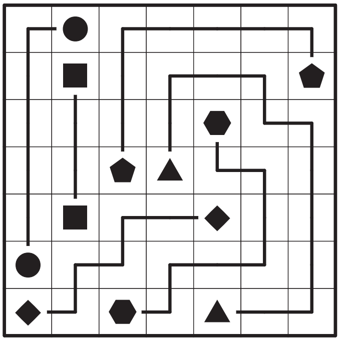
82
43 39
20 23 16
8 12 11 5

ج)

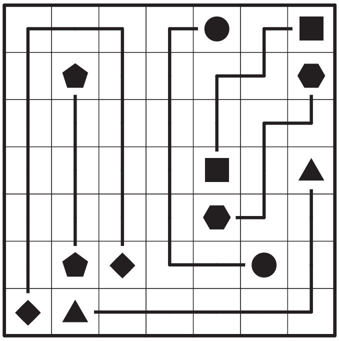
55
27 28
14 13 15
6 8 5 10

اللعبة الذهنية 45

أ)



ب)



5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 143 4/19/2023 12:34:12 ص

اللعبة الذهنية 46

«د». القاعدة أن نجمة إضافية يتم تظليلها، والمربع الداخلي يدور بزاوية 45 درجة.

اللعبة الذهنية 47

1. ج
2. ب
3. ب

اللعبة الذهنية 48

0	1	5	2	8	7	8	9	2	1	1
8	4	6	0	2	5	9	7	0	4	0
8	8	7	6	6	7	3	9	9	8	4
6	1	1	0	6	8	1	2	5	0	0
9	1	5	2	8	5	5	7	8	7	1
0	3	1	7	5	4	4	4	1	1	4
9	8	8	0	4	4	5	4	8	0	7
2	6	4	0	7	0	0	8	9	6	2
7	2	8	8	0	3	8	3	0	4	2
0	8	1	7	8	7	5	1	9	0	7
3	9	6	2	8	4	6	2	2	0	1

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 144 4/19/2023 12:34:13 ص

اللعبة الذهنية 49

أ)

1	2	4	5	3	6
6	4	3	1	5	2
3	5	2	6	1	4
4	3	5	2	6	1
2	6	1	3	4	5
5	1	6	4	2	3

ب)

6	5	3	4	1	2
2	3	1	6	5	4
4	1	5	2	3	6
5	2	4	1	6	3
3	4	6	5	2	1
1	6	2	3	4	5

اللعبة الذهنية 50

أ)

3	>	2		4		1
^		v				
4		1		3		2
				v		
1		3		2		4
^		^				
2		4		1		3

ب)

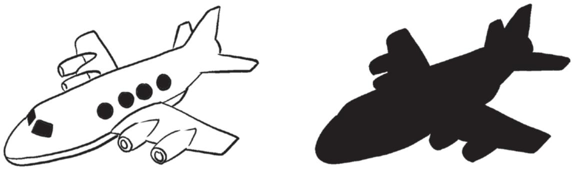
3	>	1		4		2
						^
2		4		1		3
				^		
1	<	2		3	<	4
				v		
4		3		2		1

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 145 4/19/2023 12:34:13 ص

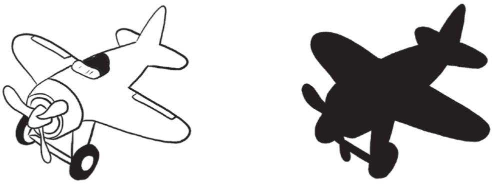
الإجابات

اللعبة الذهنية 51

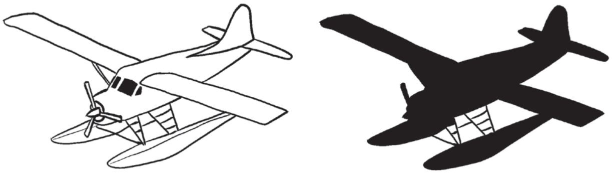
أ مع ز



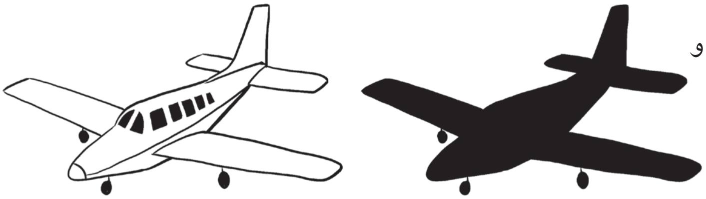
ب مع ج



ح مع د



ه مع و



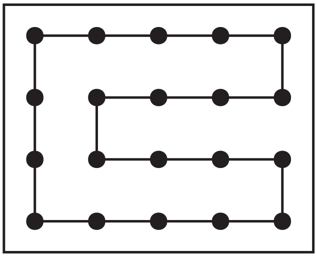
اللعبة الذهنية 52

يوجد 22 مستطيلًا في الشكل.

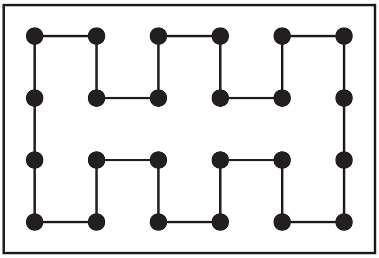
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 146 4/19/2023 12:34:14 ص

اللعبة الذهنية 53

أ)



ب)



اللعبة الذهنية 54

أ مع ح

ب مع ه

ج مع و

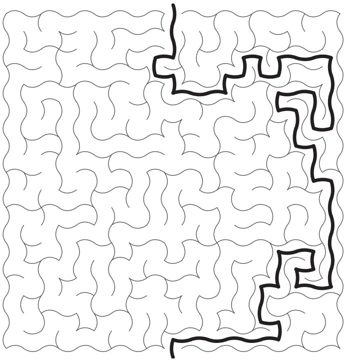
د مع ز

الإجابات

اللعبة الذهنية 55

أ)	ب)	ج)
5	19	32
15	38	4
30	44	8
28	22	3
35	41	17
7	40	51

اللعبة الذهنية 56



اللعبة الذهنية 57

أ)

116
55 61
26 29 32
14 12 17 15
10 4 8 9 6

ب)

111
57 54
30 27 27
16 14 13 14
9 7 7 6 8

اللعبة الذهنية 58

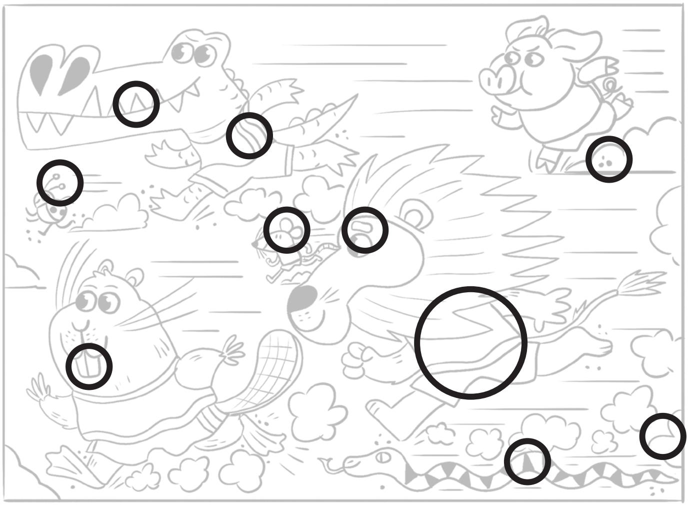
أ)

ج	ب	ث	ت	أ
ث	ت	أ	ج	ب
أ	ج	ب	ث	ت
ب	ث	ت	أ	ج
ت	أ	ج	ب	ث

ب)

أ	ت	ب	ث	ج
ث	ج	أ	ت	ب
ت	ب	ث	ج	أ
ج	أ	ت	ب	ث
ب	ث	ج	أ	ت

اللعبة الذهنية 59



اللعبة الذهنية 60

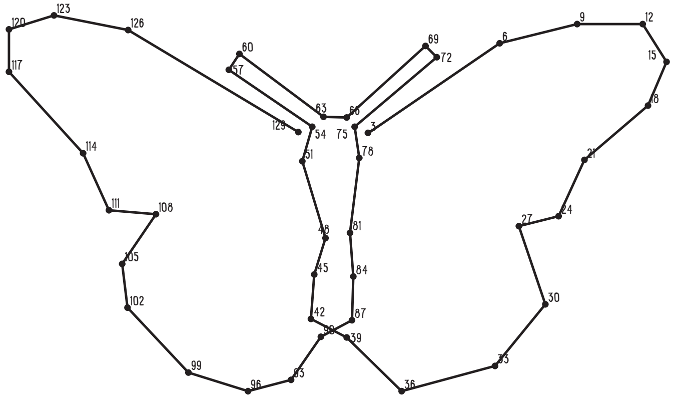
1	2	1	3	2	1	2	8	5	8	3
3	2	3	8	2	1	8	2	1	0	9
9	8	4	2	6	1	6	9	9	2	2
1	7	1	5	5	1	6	2	7	7	5
4	9	2	8	0	2	8	2	6	1	2
7	1	1	2	2	0	0	2	1	9	5
0	5	8	3	2	2	8	5	1	8	2
2	5	4	3	0	5	8	2	2	5	1
2	2	8	0	1	0	3	2	6	5	7
4	0	6	1	2	3	8	2	0	4	8
6	9	8	7	8	1	3	2	8	5	5

اللعبة الذهنية 61

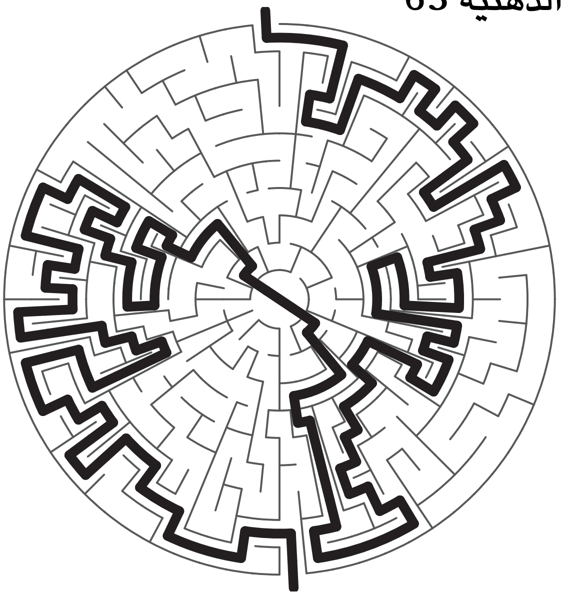
المكعب «ب» هو الناتج الصحيح، فالمكعب «أ» أحد جوانبه لم يظهر في الصورة، والمكعب «ج» له جانب مخطط والوجه الضاحك يأخذ اتجاها خاطئًا، والمكعب «د» له جانب يحتوي على خمس نقاط والجانب الذي يحتوي على العلامة «+» يأخذ اتجاها خاطئًا.

الإجابات

اللعبة الذهنية 62

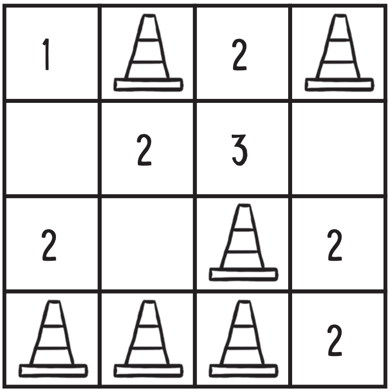


اللعبة الذهنية 63

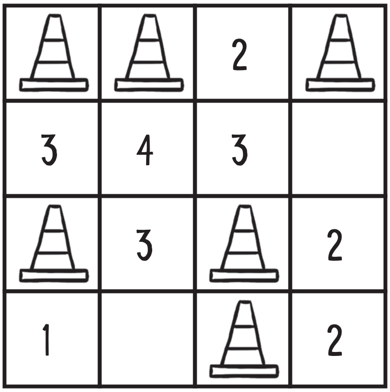


اللعبة الذهنية 64

أ)



ب)



اللعبة الذهنية 65

«ب». القاعدة أن عدد أضلاع الشكل يقل بمقدار واحد، والنقاط السوداء تزيد بمقدار اثنين.

اللعبة الذهنية 66

33 مكعبًا – 4 مكعبات في الطبقة العليا، و8 مكعبات في الطبقة الثانية، و9 مكعبات في الطبقة الثالثة، و12 مكعبًا في الطبقة السفلية.

اللعبة الذهنية 67

أ)

ث	ب	ت	ج	أ
ج	أ	ث	ب	ت
ب	ت	ج	أ	ث
أ	ث	ب	ت	ج
ت	ج	أ	ث	ب

ب)

ج	ب	أ	ث	ت
ث	ت	ج	ب	أ
ب	أ	ث	ت	ج
ت	ج	ب	أ	ث
أ	ث	ت	ج	ب

اللعبة الذهنية 68

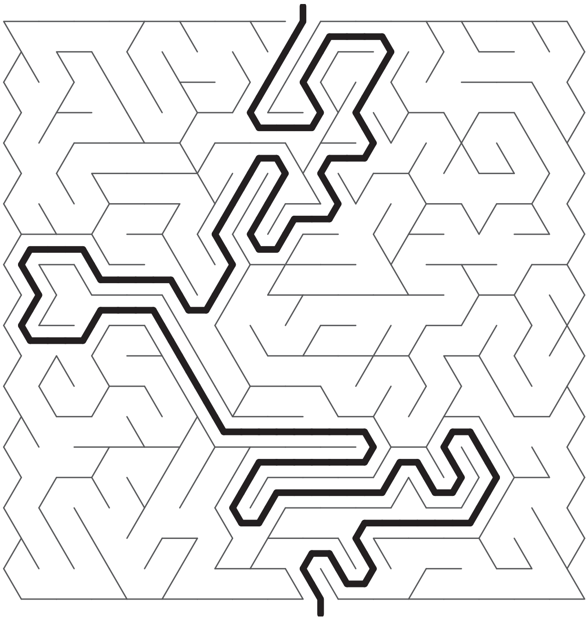
اللغز 1

«د». في كل خطوة الدوائر الأربعة كلها تزيد في الحجم، والصورة بالكامل تدور بزاوية 90 درجة عكس اتجاه عقارب الساعة.

اللغز 2

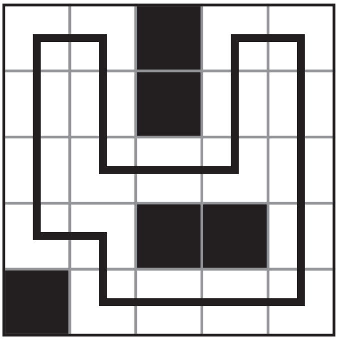
«د». في كل خطوة يدور السهم بزاوية 90 درجة عكس اتجاه عقارب الساعة ويتغير لونه بين الأسود والأبيض، وتتبدل الدائرة مكانها مع نصف الدائرة.

اللعبة الذهنية 69

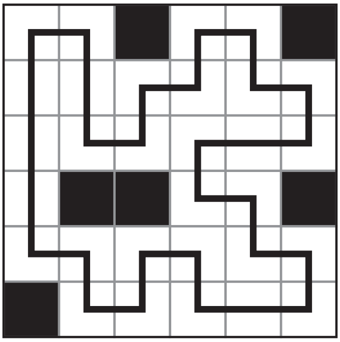


اللعبة الذهنية 70

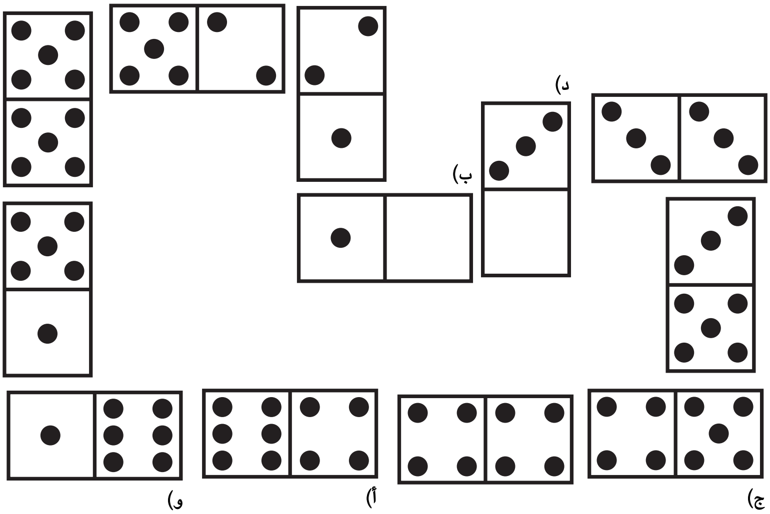
أ)



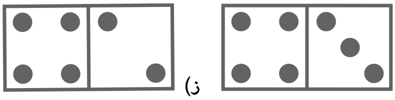
ب)



اللعبة الذهنية 71



هـ)



ز)

قطع الدومينو المتبقية

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 156
4/19/2023 12:34:18 ص

اللعبة الذهنية 72

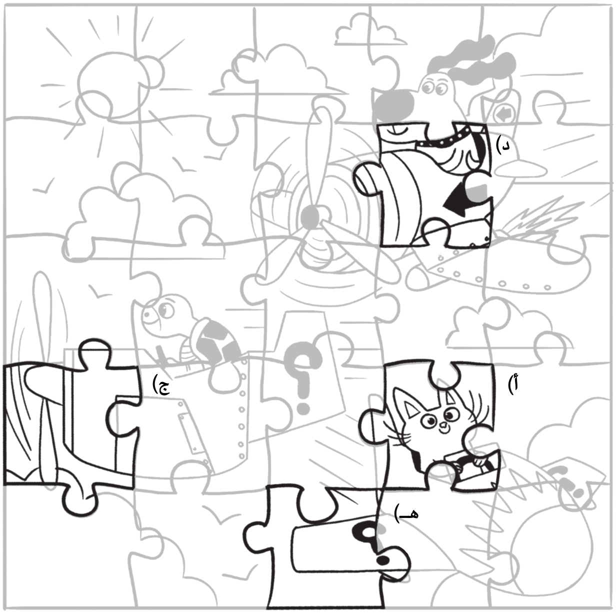
أ)

3		2	>	1		4
		∧				
4	>	3		2	>	1
2		1	<	4		3
1		4		3		2

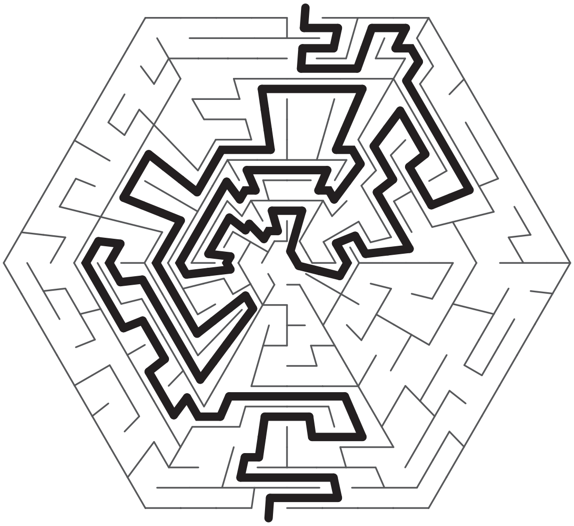
ب)

3	<	4		1	<	2
1	<	2		4		3
		∧				
4		3		2		1
∨						
2		1		3	<	4

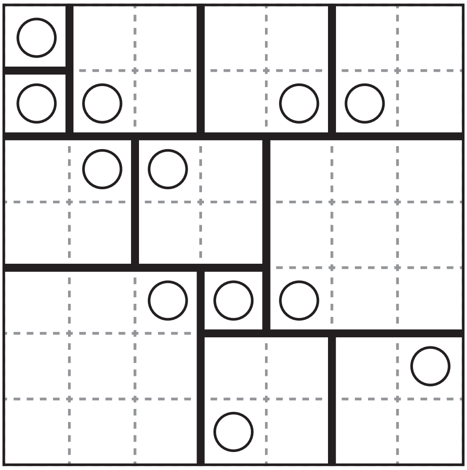
اللعبة الذهنية 73



اللعبة الذهنية 74



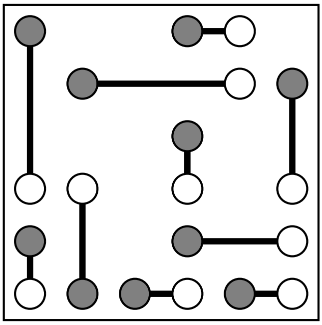
اللعبة الذهنية 75



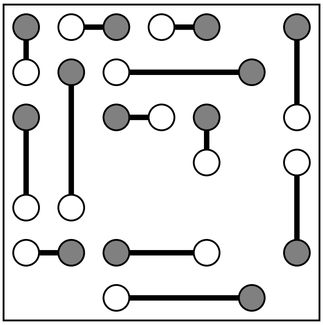
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 158 4/19/2023 12:34:20 ص

اللعبة الذهنية 76

أ)

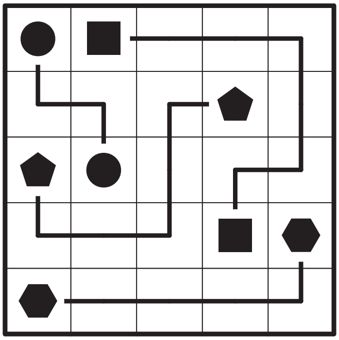


ب)

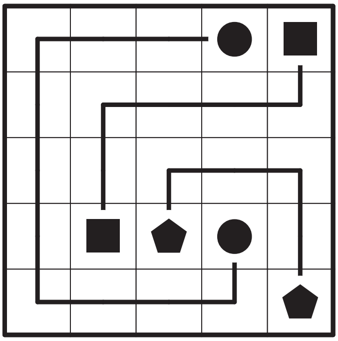


اللعبة الذهنية 77

أ)



ب)



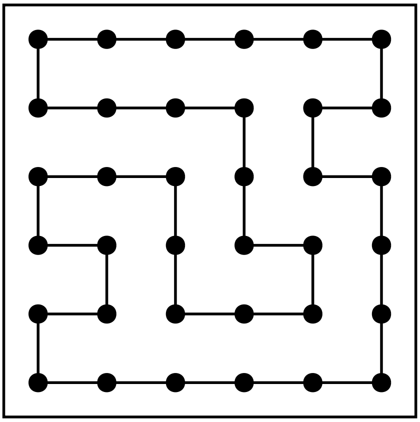
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 159 4/19/2023 12:34:20 ص

الإجابات

اللعبة الذهنية 78

4	7	3	9		4	2	4	6
8			3		9		0	
3		2	5	3	1	8	2	1
8	0	8		8		6		3
3		1	1	0	9	5		8
3		3		5		2	7	2
9	1	0	1	9	5	5		1
	1		3		4			8
1	1	4	9		1	2	0	7

اللعبة الذهنية 79

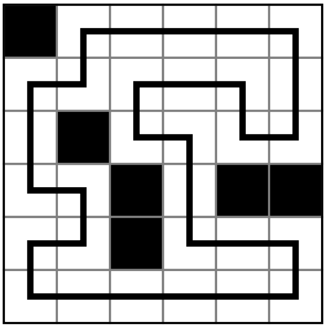


اللعبة الذهنية 80

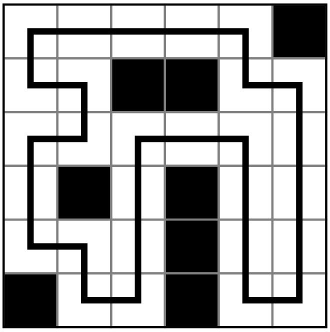
1. ب. 11
2. أ. هوكي الجليد
3. ج. اليونان
4. ب. خمس حلقات

اللعبة الذهنية 81

أ)



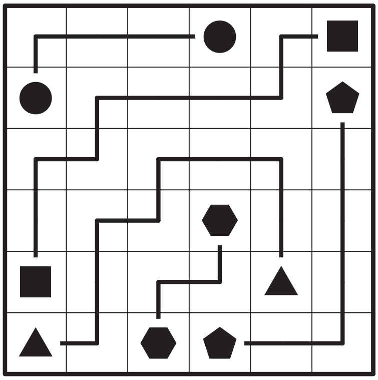
ب)



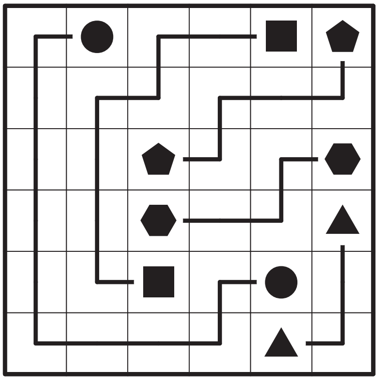
الإجابات

اللعبة الذهنية 82

أ)



ب)



اللعبة الذهنية 83

$3 + 4 + 11 = 18$

$7 + 4 + 10 = 21$

$12 + 9 + 8 = 29$

اللعبة الذهنية 84

1) 53 – طرح 5 في كل خطوة

2) 64 – الضرب في 2 في كل خطوة

3) 323 – طرح 111 في كل خطوة

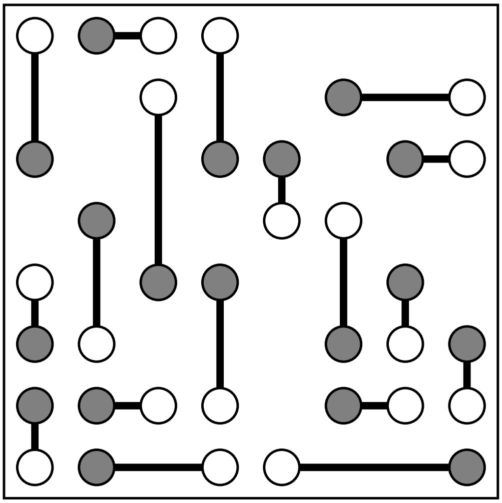
4) 60 – جمع آخر رقمين في كل خطوة

5) 49 – التتابع عبارة عن 1×1، و2×2، و3×3، و 4×4، و5×5، و6×6.

اللعبة الذهنية 85

1. ج
2. أ
3. ب

اللعبة الذهنية 86



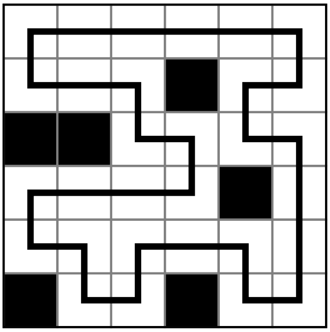
اللعبة الذهنية 87

6	3	7		3	2	6	3	
8		8		6			2	
1	4	0		4		9	2	6
		3	0	8	6	0		0
4	1	4				7	3	8
6		4	9	3	0	5		
1	4	5		1		2	4	8
	6			9		5		8
	7	0	9	6		5	3	0

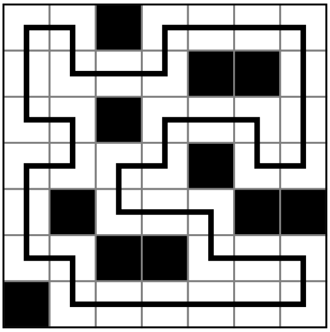
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 164 4/19/2023 12:34:20 ص

اللعبة الذهنية 88

أ)



ب)



اللعبة الذهنية 89

ب	ث	ج	أ	ح	ت
أ	ت	ح	ب	ث	ج
ج	ب	ث	ت	أ	ح
ت	ح	أ	ج	ب	ث
ث	ج	ب	ح	ت	أ
ح	أ	ت	ث	ج	ب

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 165 4/19/2023 12:34:20 ص

اللعبة الذهنية 90

$3 + 7 + 2 = 12$

$9 + 4 + 2 = 15$

$9 + 6 + 10 = 25$

اللعبة الذهنية 91

أ)

21	22	23	24	25
20	17	16	13	12
19	18	15	14	11
6	7	8	9	10
5	4	3	2	1

ب)

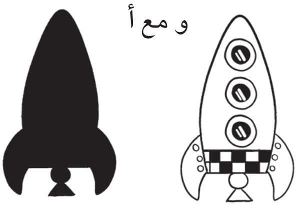
7	6	5	20	21
8	3	4	19	22
9	2	17	18	23
10	1	16	15	24
11	12	13	14	25

اللعبة الذهنية 92

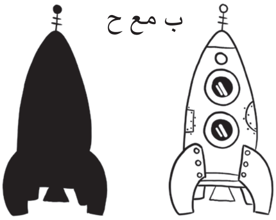
1. ج. الهادي
2. ج. القرش
3. أ. أبو الشص
4. أ. الحبار

اللعبة الذهنية 93

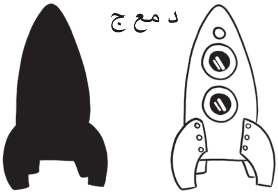
و مع أ



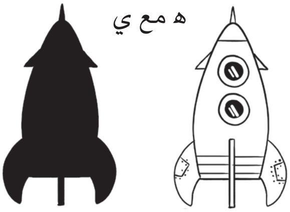
ب مع ح



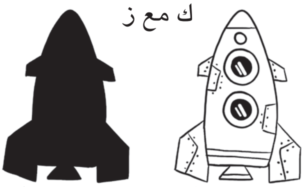
د مع ج



ه مع ي



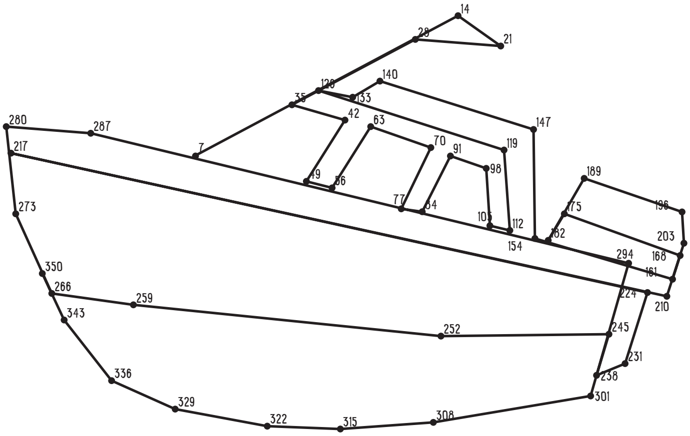
ك مع ز



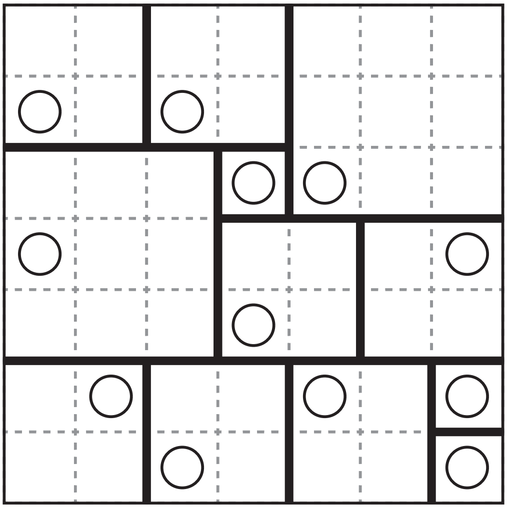
5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 167 4/19/2023 12:34:22 ص

الإجابات

اللعبة الذهنية 94

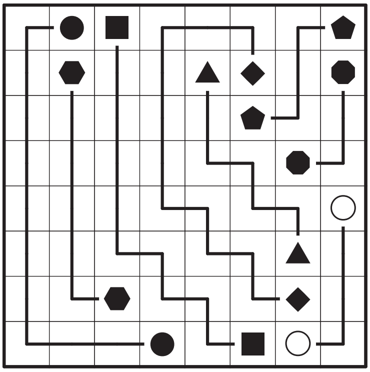


اللعبة الذهنية 95

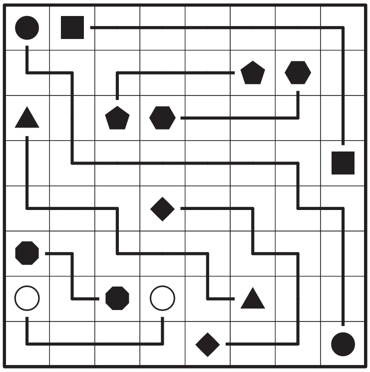


اللعبة الذهنية 96

أ)



ب)



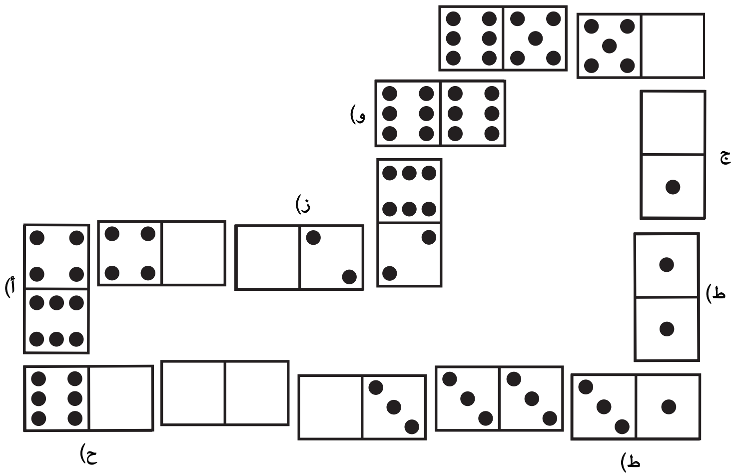
اللعبة الذهنية 97

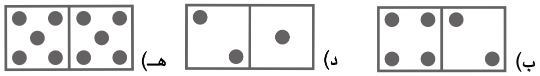
9 + 3 + 12 = 24

15 + 3 + 10 = 28

9 + 14 + 10 = 33

اللعبة الذهنية 98





هي قطع الدومينو المتبقية

اللعبة الذهنية 99

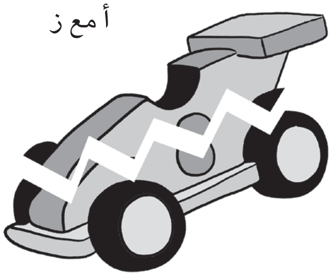
32: فرقعة البالونات التي تحمل الأرقام 7، و19، و10.

26: فرقعة البالونات التي تحمل الأرقام 12، 20، و10.

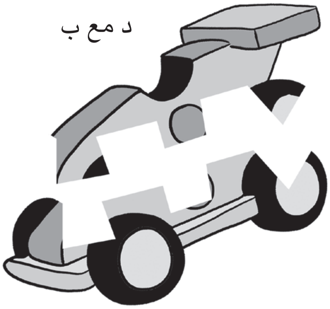
30: فرقعة البالونات التي تحمل الأرقام 7، و19، و12.

اللعبة الذهنية 100

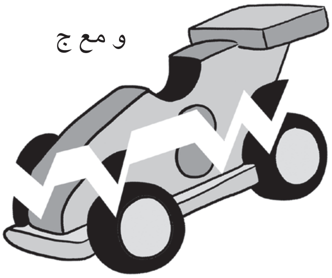
أ مع ز



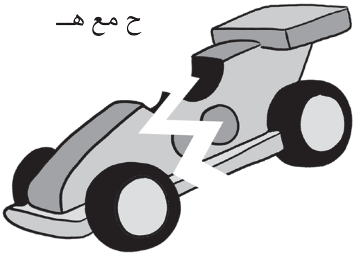
د مع ب



و مع ج

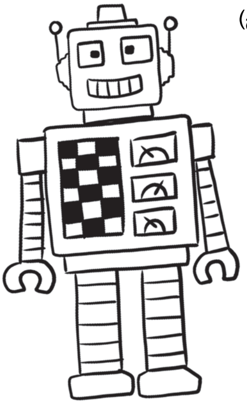


ح مع هـ

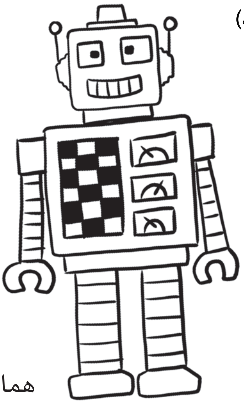


اللعبة الذهنية 101

ج)



د)



هما الصورتان المتطابقتان

ملاحظات
وخرابيش

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 172 4/19/2023 12:34:26 ص

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 178 4/19/2023 12:34:28 ص

ملاحظات وخرابيش

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 179
4/19/2023 12:34:28 ص

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

5 MINUTE BRAIN GAMES FOR CLEVER KIDS.indd 188 4/19/2023 12:34:28 ص

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش

ملاحظات وخرابيش